PC • MAC • SEGA • NINTENDO • SONY

PRO ИГРЫ

№2

МАЙ 1995

Creature Shock

Marathon

Aladdin

Почему женщины не покупают компьютерные игры?

Sony Playstation наступает

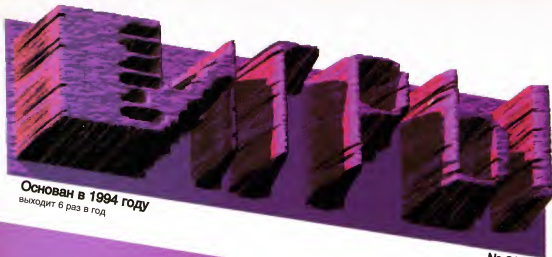



INNER VOICE

СЛОВЕЧКИ РЕДАКТОРА

Пожалуй, стоит поставить вопрос ребром: почему женщины не покупают компьютерные игры? Вероятно, по той же причине, почему они не играют в солдатики. Просто эти игрушки созданы мальчиками и для мальчиков. Иногда девочки, конечно же, играют, если рядом нет "кукол" или слишком много мальчиков и приходится играть с ними в одни и те же игры. Жестокий мир с его простыми мутациями. Впрочем, я ничего не имею против, если девочки играют в DOOM или Rise of the Triad. Почему бы и нет – женщины, само собой разумеется, агрессивны, и очаровательно, если они не скрывают этого. Другое дело в том, что фанатов звездных войн среди них, как это ни странно, действительно гораздо меньше, чем среди мужчин. Признаюсь, я ни разу не видела покупательницу, замеревшую перед Wing Commander III Special edition на витрине, с восхищением предвкушая будущее путешествие. Далеко не все поклонницы телесериалов и увлекательных фэнтэзи с таким же упоением стали бы переживать, чувствуя себя героем крутого боевика. Женщины, каждый день доказывающие миру свой героизм, выносливость, скорость реакции, отказываются быть героями понарошку. Они могут быть чертовски активны в реальной жизни, но при этом "воюют" только в Minesweeper. Как можно меньше action – это их вполне устраивает. И, безусловно, все женщины согласны, что ни в коем случае не стоит тратить деньги на такие безделицы. Компьютер – это средство. И с его помощью нужно работать. Это отлично работает, это можно использовать, но вкладывать деньги в upgrade или развлечения – боже упаси! Женщины не любят action–игры, но они не прочь сыграть в сказочный квест или леммингов, некоторым нравится даже RPG. Одним словом, чем медленнее и сюжетнее, тем больше захватывает. Однако даже The 7th Guest не купила себе ни одна моя знакомая. Загадка. Вероятно, даже роскошная реклама компьютерных игр, которая действует на подсознательном уровне, ориентирована исключительно на подсознание мужчин и это вечная сексистская империя, которую невозможно ниспровергнуть....

Главный редактор Эва Рухина.



Основан в 1994 году
выходит 6 раз в год

№ 2/95 (2)

Главный редактор
Эва Рухина

Редактор
Аллена Кравченко

Главный художник
Андрей Полегаев

Компьютерная верстка
Ольга Иванова

Технический редактор
Ольга Кузнецова

Служба рекламы
Алексей Лаврентьев – директор
Константин Салко
Татьяна Яхнович

Служба распространения
Алексей Алехин – директор
Алексей Царев

Фото редакции
Олег Медокс

Подписано в печать с оригинал-макета 15.05..95
Формат 60x90/8. Гарнитура гельветика. Печать офсетная.
Изд. №85 Тираж 10000.
Акционерное общество "Информэйшн Компьютер Энтерпрайз",
адрес:129223, Москва, пр-т Мира,
ВВЦ, ПОК , АО ICE
Р 0131730000-82 / 949(01)-95

Пленки изготовлены компьютерным центром "PM".

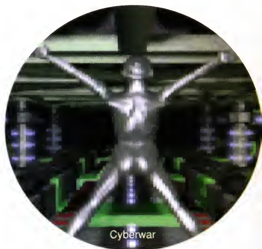
Отпечатано в типографии компании ScanWeb (Финляндия).

Отдел рекламы, распространения и подписки: 216-53-90, 216-50-83

Телефон редакции: 216-75-90(34)
факс: 216-83-56
E-mail: editors@pcworld.idgr.msk.su


Creature Shock

содержание


Cyberwar


Kyrandia-3

ПОЧЕМУ женщины



– Мужчина – это машина, а женщина – ...Тут он бросил на мисс Ла-Мотта такой многозначительный и высокомерный взгляд, что она даже вздрогнула. – А женщина – игрушка, – окончил Мартин...

Генри Каттнер, "Механическое эго"

Честно говоря, Генри Каттнер и его рассказ тут абсолютно ни при чем. Они вооообще попали сюда совершенно случайно – из-за названия. По-моему это достаточно веская причина, хотя кто-нибудь может и не согласиться с такой точкой зрения.

Этого и следовало ожидать – поскольку с точки зрения современной физики в мире не существует совершенства – в том числе совершенства определенности или покоя. А потому мир можно рассматривать как одну бесконечную головоломку – колоссальную провокацию – заставляющую любое разумное животное пытаться найти окончательное решение всего (как правило такие поиски сильно усложняют жизнь окружающих – но "это уже совсем другая история").

Итак: весь мир – игра. А, стало быть, все живущие – игроки. Мозг человека, порожденный миром – головоломкой, является чудесной, но капризной машиной. Сконструированный в расчете на чрезвычайно сложные ситуации, он должен каким-либо образом растрачивать избыток своей мощности, остающийся

НЕ покупают компьютерные игры??????

невостребованным по различным причинам. В известной степени, разумное животное просто не может не играть – иначе оно просто взбесится от скуки. Именно поэтому все новое и необычное вызывает интерес, который часто нельзя объяснить чисто прагматическими мотивами. А многие убийственно серьезные и сложные вещи со временем становятся атрибутами приятного времяпрепровождения.

Естественно, та же участь была уготована и компьютеру. Едва только первые вычислительные машины начали работать более или менее надежно и достаточное число людей получило доступ к терминалам, как появились компьютерные игры. А уж когда появились персональные компьютеры..."Настольные" машинки быстро освоили цвет и звук, а потом принялись весьма рьяно догонять своих стационарных собратьев по производительности. Потом звук стал стереофоническим и, судя по всему, та же участь в самое ближайшее время ожидает и изображение. Появились программы, худо–бедно понимающие несложную речь или проявляющие другие зачатки интеллекта. Начали всерьез поговаривать о виртуальной реальности и прочих чудесах прогресса – в каждый дом, за приемлемую цену. Колоссальный спрос на игры и другие развлечения подобного толка позволил сформировать огромный (и достаточно прибыльный) рынок программного обеспечения.

Однако ни для кого не является секретом, что весь этот "праздник жизни" имеет несколько однобокий характер. Пока мужская часть населения самозабвенно наслаждается дарами цивилизации (по мере сил и возможностей, разумеется), представительницы прекрасного пола наблюдают за всем этим безобразием несколько со стороны. И без всякого энтузиазма – мягко говоря. Означенная проблема является постоянным источником головной боли у специалистов по маркетингу, а также неиссякаемым источником всевозможных более или менее остроумных теоретических построений для производителей компьютерных игр. Тем не менее общего рецепта "женской игры" не существует до сих пор, что кажется весьма странным при сравнении хотя бы с рынком игрушек обыкновенных.

Как можно легко заметить, подавляющее число женщин никогда не покупает развлекательные программы для себя лично. И, более того, почти никогда не предпринимает усилий для того, чтобы добыть модные новинки иным путем. Не правда ли, это как–то противоречит устоявшемуся представлению о необычайном любопытстве лучшей половины человечества? Посмотрите на омраченное чело случайной посетительницы компьютерного отдела в любом магазине (она, естественно, пришла сюда с детьми или того хуже – с мужем). В ее взгляде, обращенном на спутника, ясно читается: "Боже, и ЭТОМУ человеку я отдала лучшие годы своей жизни..." или "Мой собственный отпрыск. Кошмар какой..." Попытайтесь припомнить хотя бы одну фанатичную поклонницу DOOM, Civilization или Wing Commander. Не получается?.. А как насчет бессмертной реплики: "Разве можно растрачивать свое время на такую чушь?!"

Тем не менее, женщины играют: в Tetris или Pentix, CD–Man и Digger, они раскладывают пасьянсы и даже не прочь изредка побродить по лабиринтам какого–нибудь красивого, но необременительного quest'а... Этот список можно, конечно, продолжать почти до бесконечности. Однако вот что странно: вы наверняка не встретите в нем ни одной игры–перевоплощения, ни одного активного иллюзорного мира – арены действия. Только чистое развлечение, набор условных картинок и, по возможности, приятная музыка. Между тем, стремление к ролевым переживаниям, к тому, что принято называть "бегством от действительности", в высшей степени свойственно прекрасному полу – как противовес грубому мужскому прагматизму – достаточно только вспомнить сокрушительное количество "женских романов" и умопомрачающие сериалы in real time, снятые в стиле "секунда за секунду". Отсюда вытекает весьма неутешительное заключение: быть может существует некоторый окончательный "рецепт" специфической "игры для женщин", однако – даже в идеале – такой проект не будет иметь такой сумасшедшей популярности, как некоторые из чисто "мужских" программ. Дело в том, что причины успеха или не успеха здесь коренятся во внешних обстоятельствах, которые вряд ли подвергнутся заметным изменениям в течении какого–то разумного промежутка времени.

Классический матриархат длился около двух десятков тысячелетий – вполне достаточный срок для того, чтобы подумать над вечным вопросом: "Что делать?" Гениальными изобретениями прекрасной половины человечества были, последовательно, животноводство, растениеводство и, наконец, мужеводство. Если два первых усовершенствования были введены для того, чтобы лишить сильный пол мобильности (попросту говоря, возможности удрать), то последнее ознаменовало начало перехода к неформальной, анонимной и, следовательно, неотчуждаемой власти. Все преобразования были проведены под прикрытием уникальной пропагандистской компании: ее результатом является наблюдаемое положение вещей, при котором не только большая часть мужчин, но и некоторое количество женщин искренне верят в патриархальный характер своих взаимоотношений.

Именно поэтому нашу "технотронную" цивилизацию с большим основанием можно было бы назвать биологической или психотропной. За тысячелетия нового матриархата методы тайного манипулирования сознанием окружающих были доведены до такого невообразимого (по крайней, мере с мужской точки зрения) совершенства, что превратились в любимое развлечение, религию и образ жизни подавляющего большинства представительниц прекрасного пола.

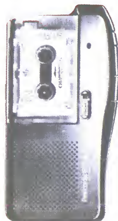
Инстинктивным ответом на смутно осознаваемое давление стало – со стороны сильного пола – создание новых, искусственных джунглей и даже целого вороха виртуальных миров (например, компьютерных), среди которых эти наивные люди вознамерились укрыться от недреманного ока. Возможно, они подсознательно надеялись найти там утраченный мир детских фантазий и нереализованных возможностей. Но, разумеется, то были напрасные упования. Тем не менее, крайне отрицательное отношение любой нормальной женщины к такого рода "попыткам" мы наблюдаем сейчас – как половую ассиметрию спроса на игровые программы.

И именно по этой причине такое положение продлится по крайней мере до тех пор, пока виртуальный мир не сможет всерьез конкурировать с реальным.

Олег Костин

Георгий Пачиков

На этот раз редакция журнала Pro Игры представляет вам беседу с вице-президентом фирмы ParaGraph International Георгием Пачиковым и с менеджером отдела перспективных разработок Сергеем Арутюновым



Pro: Для кого создана программа "Виртуальный музей"?

Георгий Пачиков: Это интересный вопрос. Раньше, создавая программы, мы не задумывались, для кого мы это делаем. "Виртуальный Музей" мы с самого начала попытались представить в виде проекта, то есть сделать все по-человечески и в первую очередь понять, кто будет потребителем этой программы. Но так как "В.М." является куском, первым шагом в проекте "Альтер Эго", то в процессе его создания у нас менялось представление о том, на кого он рассчитан. Мы знали, что эта программа должна работать под Windows, то есть быть рассчитанной на конкретного потребителя. Ведь цель "Музея", с точки зрения разработчиков – это создать редактор трехмерных сцен, рассчитанный на технические возможности доступные год назад. При создании "Музея" мы все время держали в голове, что результат, созданный с помощью такого "инструмента", должен быть компактным, чтобы можно было передавать его по сетям. В процессе бета-тестирования сотнями людей разного возраста мы поняли, что будущих пользователей можно разделить на две категории: профессионалы, создающие экспозиции, учебные программы, и дети, которые строят, потому что им интересно сразу видеть результат. Дети делают очень неординарные вещи.

Pro: Хотелось бы спросить, где и кем будет продаваться программа "Виртуальный музей"?

Г.П.: У нас есть несколько вариантов. Скорее всего это будет affiliated label, то еть мы сами выпускаем этот продукт, а распространяем через какие-то дистрибьюторские сети. Мы ведем переговоры с несколькими крупными европейскими и американскими компаниями.

Pro: А какие онлайновые возможности сейчас предоставляет ваш "Музей"? То есть помимо того, что при наличии VRML и "Музея" на серверах, можно будет в сети входить в трехмерные помещения и разглядывать, что там находится, можно ли будет каким-нибудь образом там общаться, устраивать сетевые конференции?

Г.П.: Давайте будем разделять два понятия. Мы сейчас называем "Музеем" продукт, который может не иметь к музею никакого отношения. С помощью программы редактора трехмерных сцен "Virtual Home Museum" можно создавать галереи, сказки... да все, что угодно. "Музей" – это только название программы. Что касается онлайновых возможностей "Музея", то я уже упоминал тот факт, что мы с самого начала задумывались о использовании "Музея" в сетях, но с появлением WWW (World Wide Web) и бурным обсуждением VRML на последней неделе использование "Музея" в сетях становится не просто реальным, но и актуальным. Мы переделываем "Музей" по замечаниям бета-тестеров, и пользуемся этим, чтобы включить в него дополнительную возможность вставлять ссылки на адреса Internet, на URL. "Музей" – это конечный, готовый продукт.

На "Аниграфе" я буду делать доклад под названием "3-D графика в сетях". VRML – это некоторый стандарт, который создается для передачи трехмерных изображений по сетям. Мы разрабатывали свой стандарт, и сейчас нам приходится все перегонять в этот формат. Конечно, это будет не просто трехмерная графика. Все это делается для того, чтобы вы могли, находясь в Америке, придти ко мне в гости в Москву – в трехмерный мир, а не на экран с текстом.

Pro: Вы любите сети, правда?

Г.П.: Я вообще считаю, что компьютер был для этого создан, а не для того, чтобы считать.

Pro: А есть у вас любимый коммерческий сетевой сервис?

Г.П.: Нет. Наверно, нет. Я думаю, для меня самое главное – это появление WWW, World Wide Web. Сделан первый шаг в сторону человека – ему стало действительно просто и удобно получать информацию. Именно отсюда начнется серьезное развитие: когда сети станут доступны всем, когда каждый захочет иметь доступ в сеть. Это происходит уже сегодня.

Pro: Вы пользуетесь сетями в деловых целях или для развлечений?

Г.П.: Конечно, для развлечений. Я вхожу в разные журналы, начиная от Penthouse и кончая компьютерными изданиями. Я вхожу в разные тусовки – Сан-Франциско, Вашингтон... Порой я даже не знаю, где эта тусовка происходит. Существуют и такие текстовые тусовки – у вас есть проекция трехмерной картинки, и вы объявляете: ребята, давайте тут потусуемся.

Pro: А что вам кажется более привлекательным в сетевых развлечениях: эротика или ролевые игры?

Г.П.: Ну, бывает, что и эротика...(смеется). На самом деле в первую очередь для меня важна возможность общения. Какое общение – это отдельный вопрос. Главное – просто общаться. Я гораздо старше вас, я вырос в этой стране и меня вызывали на допросы в КГБ, я понимал, что такое информационная блокада. Как мы пытались вырваться оттуда, из этой блокады! Я считаю, что спасение не в демократах, не в коммунистах, а в компьютерных технологиях.

Pro: Сейчас информация обрушивается на нас таким потоком... Те



Хороший фотограф Дима Смирнов

же сети – нужно точно знать, что тебе нужно, иначе можно проводить сутки за сутками в бесцельном серфинге...

Г.П.: Дело в том, что существует два подхода к сетям, как и вообще к информации: либо человек хочет найти какую–либо нужную ему информацию, зная, что ему нужно, а другой подход – это развлечение. Вы не ищете информацию, вы просто листаете, смотрите, это как shopping, хождение за покупками. Люди ходят по магазинам не потому, что собираются что–либо покупать, это просто своеобразное развлечение.

Pro: Наверное, сетевой shopping – это окончательная форма такого развлечения. А кто сейчас работает в вашей команде?

Сергей Арутюнов: Видишь ли, мы стараемся заниматься разнообразными технологиями. Я говорил о технологиях распознавания, а направлению нашей деятельности, которое связано не с наукой, а с искусством, тоже довольно много лет. Жора делает игры, он старинный друг с Лешей Пажитновым. Большая часть наших ребят – из Академии Наук или из Университета, физтех, МИФИ, МАИ... Довольно давно мы делали игры и был у нас игровой отдел, отдел игр существует со дня основания Параграфа, лет пять – с 1989 и до сих пор. За это время мы сделали около двадцати игр – Hatris, Faces, даже в PDA Newton есть 2 наши игры: Calligrapher и Dynamic Solitaire. Но в последний год произошел какой–то прорыв. Мы стали заниматься трехмерными делами, у нас появились бродилки... Ребята из Жориной команды начали создавать "Музей", сейчас это уже практически готовый продукт, в котором можно реально что–то делать, навешивать текстуры... Основная идея нашего подхода заключается в том, что можно строить трехмерные миры, по которым можно ходить, и, толкнув дверь, вы моментально попадете в другое место, можете встретиться с другим художником – так же, как в HTML вы попадаете в другое место через Мозаику. Эта идея очень популярна – трехмерные бродилки, которые друг к другу присоединяются. Не хватало только механизма. И вот такой механизм нашелся.

Pro: Что же такое VRML?

С.А.: Была Мозаика, со стандартом гипертекста HTML, а теперь выясняется, что создан новый стандарт VRML, о чем объявила несколько недель тому назад фирма Silicon Graphics. И этот стандарт позволяет создать полностью интерактивные сетевые трехмерные миры. Что я знаю про VRML? Фирма Silicon Graphics, как известно, давно занимается графическими делами и разработала в этой области множество стандартов, например, есть у них стандарт OpenGL – это графическая библиотека, некоторые стандарты графических примитивов... Над ним построен язык, который называется OpenInventor. Это такое довольно солидное образование, которое на высоком уровне позволяет создавать сцены. В полную мощь этот язык может работать только на Silicon Graphics, на очень мощных станциях. Несколько людей, по–моему, фирма TGS, и еще две или три фирмы, взялись сделать версию Open Inventor, которая пошла бы на домашних, слабых компьютерах, и назвали его VRML просто по созвучию с HTML. Считается, что VRML 1.0 описывает сцены, не очень сложные объекты и т. д. У нас интерес к этому стандарту возник оттого, что мы создали некий построитель миров. Нам несложно





сделать так, чтобы файлы, созданные в "Виртуальном Музее", могли сохраняться в формате VRML, позволяющем положить их на сетевом хосте и сделать доступными с любого места, с любого компьютера, на котором будет стоять VRML-viewer. (Фирма TGS выпустит такой viewer 5–6 мая, он будет стоить 49$ – покупайте и пользуйтесь, наряду с привычной Мозаикой). Среди этих миров могут быть миры, созданные обычными людьми. Могут быть миры, созданные профессиональными художниками с образовательной целью, например, миры древности, миры несуществующие, какие-то исторические реконструкции или миры будущего. Это очень перспективное направление, главное, что человек может творить, просто не выходя из дома. Когда работаешь не 8, а 12–14 часов в сутки, очень трудно выбраться, например, в театр... Чем больше наша русская жизнь приближается к какой-то общечеловеческой, тем меньше этого времени остается. Это видно по тем же ребятам, которые работают в представительствах иностранных фирм. Когда такой человек отработает свои 14 часов в сутки, ему нужно просто прийти домой и лечь.

Pro: Вы будете заниматься только "Виртуальным Музеем"?

С.А.: Кроме этого, есть и второе направление. Дело в том, что у нас еще есть игровые контракты. Это – контракты на разработку игр с американскими фирмами-издателями, основанные на этих же наших трехмерных технологиях. Ведь мы существенно быстрее других умеем все эти штучки трехмерные делать. С одной стороны, эти игровые контракты построены по очень простой схеме: изучается, что нужно американскому тинэйджеру, от 13 до 19 лет. Мы с ними за эти игры сражаемся и стараемся вставлять в них тот арт, который делают здесь, в России. С другой стороны, когда русские художники делают арт для американской игры, они привносят туда целый пласт европейско-азиатской культуры. Мы даже стараемся изменять сценарии, вкладывать туда собственные идеи. Мы работаем с Sanctuary Woods, с Broderbund Software...

Pro: А что вы делаете с Broder - bund Software?

С.А.: А с Broderbund у нас любовь. Стартовая точка в играх у нас – инженерная. То есть мы стараемся запускать те игры, для которых у нас есть сильные инженерные основания, а именно 3-D. "Музей" – это не последнее, есть, конечно, и гораздо более серьезные вещи.

Pro: То есть вы хотите делать игры, полностью отрендеренные в 3-D?

С.А.: Да, и притом в реальном времени. Я покажу вам демо игры, которую я назову "игрой X", название ее пока держится в секрете. А вы быстро забудете все, что вы увидели. Это не Descent, это гораздо серьезнее.

Понимаете, в создании трехмерной игры существует понятие балансировки. Когда у вас есть некая трехмерная сцена, что вы можете сделать? Вы можете, например, все объекты построить из полигонов, и каждый полигон покрыть своей текстурой. Можно сделать практически полностью реальный мир, но это будет работать со скоростью полкадра в секунду. Можно все объекты сделать из спрайтов, и это будет работать очень быстро, но оперативной памяти потребуется 32 Mb и больше. Можно часть полигонов оставить без текстуры, и тогда это будет работать быстро, но понять, какую часть можно просто покрыть краской, для какой обязательно нужна текстура, что можно сделать спрайтом, если нет другого выхода, а что можно сделать полигоном – вот тут нужен некоторый стык программирования и художественного знания, представления. То же самое касается и трехмерных бродилок: можно сделать сложно, но это будет работать медленно, а можно и обманывать – кажется, что это сложно устроенная штука, а на самом деле она состоит из трех положений. И здесь нужны люди искусства, которые понимают, как можно красиво обмануть человечество.

УРА

КОН

ПРИ

покло

Розеллы, Русал

могут

изображения

несрав

прин

ДЛЯ УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ ВЫ МОЖЕТЕ ПРИСЛАТЬ КАРТИНКИ КАК В ЭЛЕКТРОННОМ ВИДЕ, ТАК И ОРИГИНАЛЫ НА БУМАГЕ ПО АДРЕСУ: 129223, МОСКВА, ПР.МИРА, ВВЦ, ПОК, АО ICE, PRO ИГРЫ .



А!

КУРС

НЦЕСС

ННИЦЫ

ОЧКИ ИИ ТИФОИДА

прислать нам

своих

ненных

цесс



ПОБЕДИТЕЛИ КОНКУРСА БУДУТ ОБЪЯВЛЕНЫ В ЧЕТВЕРТОМ НОМЕРЕ. ГЛАВНЫЙ ПРИЗ - НОВАЯ ИГРА BRODERBUND SOFTWARE!!!



Неужели действительно трехмерный?



Любители аркадных игр уже давно предъявляют претензии к ПК, как игровой машине. Действительно по качеству воспроизведения графики и движения специализированные машины для аркадных игр несомненно превосходят ПК. Но теперь такие лидеры аркадной техники как Virtua Fighter и Primal Rage получили серьезного конкурента. Для ваших персоналок предлагается трехмерная графика в реальном времени.

Правда, этого пока что еще нет, но оно уже приближается на всех парах. Новые аппаратные средства, улучшенное программное обеспечение и усовершенствованные операционные системы делают ПК удобным для трехмерной графики. Такого еще не было.

Конечно, игры с трехмерными изображениями, то есть те, которые погружают вас в виртуальное пространство, имеющее длину, ширину и глубину, были доступны для ПК еще со времен появления Microsoft Flight Simulator. Но даже такие признанные на сегодняшний день шедевры как Doom II, Wing Commander III и TIE Fighter просто меркнут по сравнению с тем, что вскоре появится на ваших экранах. В новых играх, предлагаемых фирмами Virgin Interactive Entertainment, Looking Glass Technologies, Mindscape и некоторыми другими, усовершенствованные аппаратные средства для трехмерного изображения полностью раскроют свои возможности. С появлением этих игр на ваших экранах будет разворачиваться стремительное действие при невиданной доселе детализации.

Представьте себе, что вы приближаетесь к стене в игре Doom II: вместо того, чтобы превращаться в какое-то расплывчатое месиво, изображение стены полностью сохранит свою четкость. А изображения самолетов в вашем любимом симуляторе будут настолько четкими, что можно будет даже различить заклепки на корпусе.

Аппаратные средства

Быстрые процессоры, например, Intel Pentium, в сочетании со специальными микросхемами для акселерации трехмерного изображения от фирм S3, 3D Labs, Cirrus Logic и других производителей способны превратить ваш ПК в игровую платформу, превосходящую по мощности любые известные машины для аркадных игр.

Графические карты, снабженные этими микросхемами, действуют практически так же, как нынешние акселераторы для Windows: микросхема просто посылает на экран с максимальной скоростью специальные "примитивы" (графическая информация, например, многоугольники, часто используемая для создания трехмерных объектов). Благодаря этому снимается значительная часть нагрузки с главного процессора, и он может сконцентрировать свои усилия на других задачах. В итоге графика получается гораздо более красочной, быстродействующей и детализованной, чем в том случае, когда процессор выполняет всю работу.

Ранее для достижения подобного эффекта требовалось использование дорогостоящих рабочих станций, теперь же все это будет доступно на обычном ПК. По некоторым экспертным прогнозам к концу текущего года персональные компьютеры стоимостью 5000 долл. смогут по качеству графики заменить последние модели рабочих станций стоимостью 35 000 долл. Универсальные ПК со специальной акселерацией трехмерной графики, видимо, будут стоить не намного дороже, чем нынешние игровые мультимедиа системы.

Некоторые графические карты со встроенной акселерацией трехмерной графики появились уже несколько лет назад, однако на них смотрели как на сверхдорогие инструменты для инженеров и архитекторов. В прошлом году фирма Matrox выпустила карту для акселерации трех-

мерной графики MGA Impression Plus card, прейскурантная цена которой не превышала 500 долл. Эта карта кое-что умеет, но ей недостает поддержки текстурных карт, при помощи которых разработчики придают реалистичность многоугольникам. Карты следующего поколения, появление которых ожидается в середине текущего года, обещают быть более впечатляющими и менее дорогими. Кроме того, практически все фирмы, специализирующиеся в данной сфере — от Creative Labs до Diamond Multimedia — в настоящее время работают над картами для трехмерной графики.

Конечно, производство фотореалистичных трехмерных изображений все еще занимает много времени — до нескольких дней, даже если используются рабочие станции стоимостью 100 000 долл. В результате, объекты со сверхвысоким разрешением используются в играх только в неинтерактивных анимированных заставках и игровых фрагментах. В ходе самой игры используются лишь жалкие подобия оригиналов с высокой резолюцией, то есть разработчики вынуждены заменять яркие оригиналы на менее выразительные пиксельные тени. За счет этого компьютер манипулирует изображением четко и быстро. Кроме того, жертвуя качеством пользователь получает возможность управлять объектом непосредственно в реальном времени. Новые аппаратные средства и программное обеспечение для трехмерных изображений позволят создавать игры с гораздо более реалистичными объектами с высоким разрешением.

Программное обеспечение

Аппаратные средства — это еще не все. Растет число инструментов для разработки трехмерной графики, не говоря уже о специальных усовершенствованиях в Microsoft's Windows 95.

RenderMorphics, Criterion, Argonaut — эти фирмы, названия которых впечатляют уже сами по себе, лидируют в сфере производства трехмерных графических библиотек. При помощи этих инструментов создатели игр могут превращать трехмерные изображения с высоким разрешением в объекты, управляемые в реальном времени. Разработчик создает свой собственый мир изображений с высоким разрешением, а затем при помощи графической библиотеки переводит его в такой формат, который может быть воспроизведен на экране компьютера или же преобразован с максимальной скоростью.

Некоторые создатели игр в своем стремлении к максимальной производительности решили положиться на свои собственные разработанные библиотеки, а не на коммерческие продукты. Однако коммерческие графические библиотеки позволяют создавать трехмерные игры тем, кто не располагает своими собственными ресурсами подобного рода. Кроме того, поставщики библиотек трехмерной графики взаимодействуют с производителями аппаратных средств дабы быть уверенными в том, что в созданных при помощи их библиотек играх в полной мере будут использованы возможности новых микросхем.

Внедрение Windows 95 также должно ускорить развитие трехмерных игр. Фирма Microsoft решила не брать на себя издержки по доработке Windows 3.1 под трехмерные игры, и команда Билла Гейтса клянется, что Windows 95 станет приемлемой платформой для игр, требующих высокой производительности. В доказательство верности своего решения Microsoft снабжает создателей игр специальным набором инструментов под кодовым названием Manhattan.

Помимо этого "Манхэттенского проекта" поставщики аппаратных и программных средств получают общую базу для разработки акселераторов и игр с трехмерным изображением в лице нового интерфейса 3-D Device Driver Interface (3DDDI). При помощи этого интерфейса фирмы Microsoft разработчики трехмерных игр под Windows 95 смогут использовать любые доступные аппаратные акселераторы. Это поможет тем разработчикам, которые не намерены тратить время и деньги, чтобы убедиться в том, что их программы работают с любыми имеющимися на рынке графическими картами. В свою очередь дополнительный стимул получат те разработчики, которые в свое время решили, что игры с трехмерным изображением — слишком уж дорогое и хлопотное дело.

Однако не следует ожидать, что на вас в одночасье обрушится водопад новых игр с трехмерной графикой. Разумеется, некоторые производители микросхем будут сотрудничать непосредственно с создателями игр с тем, чтобы новые высокотехнологичные игрушки наглядно продемонстрировали возможности новых микросхем. Например, фирма GTE Interactive в настоящее время разрабатывает трехмерную боевую игру под названием FX-Fighter, которая будет поддерживать акселератор фирмы Cirrus Logic.

Однако настоящему потоку новых игр придется подождать до тех пор, пока акселераторы трехмерной графики не начнут оказывать серьезного давления на рынке. Пройдет некоторое время, пока это произойдет, а тем временем создатели игр адаптируют свои продукты для поддержки новых аппаратных средств.

Тем временем, компаниям, желающим оказаться в первых рядах, придется поддерживать все новые аппаратные средства, подобно тому, как в настоящее время им приходится поддерживать разнообразные звуковые карты. Например, фирма Looking Glass Technologies сообщает о намерении модифицировать свой высокотехнологичный летный тренажер Flight Unlimited для поддержки новых аппаратных средств для трехмерной графики как только они появятся на рынке. Так что ждите новостей к концу 1995 года. Ну а мы уже устали ждать.

Кристофер Линдквист



РУСС, ИЖИЦА и ГЕЙМОС
на стенде РУССКИЕ ИГРЫ

ИГРО СОФТ



Неивестный чемпион по метанию "КОЛЕЦ" фирмы **НИКИТА**

С 11 по 14 апреля в Москве состоялась первая выставка компьютерных игрушек!!!



Анатолий Шевчук – директор **ДОКА КОМПАНИ**

Это крохотное, но веселое мероприятие проходило в МАИ под шум виртуальной гитары и оживленные споры участников о будущем русских игр. Что и говорить представленные на выставке 9 русских компаний, разрабатывающие в основном обучающие программы и головоломки, являются пока еще малоизвестными широкому кругу пользователей. Но если вы будете внимательно читать наш журнал вы много узнаете об этих талантливых людях, давно одержимых идеей создавать игрушки на русском языке. Хотя многие серьезные программы обучения бизнесу не могли очаровать посетителей, все внимание которых было в основном притянуто к огромным мониторам с новыми видеоиграми (еще бы 3DO и CD–i с драками для двух игроков!), наверное со временем ситуация на рынке изменится. И мы надеемся , что следующая выставка в МАИ, организованная Владиславом Руслановым, состоится через год, а в дальнейшем будет проходить и два раза в год и пожалуй даже не сможет вместить всех желающих!

На выставке были представлены девять (из известных мне двенадцати) разработчиков русских игр: Doca Company, Maddox Games, Gamos, Никита, Инфорт, КОББИ, НАП Тандем, Ижица и Русс.



Олег Медокс заворожил посетителей виртуальной гитарой



В 4–ом квартале 1995 года в МАИ планируют провести новую выставку–ярмарку "**Компьютер в вашем доме**". Тел.158–40–49

****

В Киеве с 6 по 10 ноября состоится выставка "**Игротека**" в выставочном зале ТПП Украины. Организатор фирма *Informsys*. Факс (044) 446–83–75





Наши уважаемые коллеги из журнала ***КомпАс***

Основные посетители: студенты из МАИ, МАДИ, МИФИ и других технических ВУЗов. Средний возраст посетителей 16–20 лет.

Также в выставке приняли участие фирмы, продающие игры и мультимедиа: Multimedia Club, Media Group, Медиа Механикс, Мэлта и производитель компьютеров Амата Stins Coman.

По итогам выставки журналами "PRO Игры" и "КомпАс" был организован пресс–клуб. Собравшиеся на нем журналисты и участники выставки вдоволь посмеялись над печальной ситуацией, сложившейся сейчас на рынке игрового софта в России, и пообещали друг другу встретиться еще раз в МАИ через год и непременно на Аниграфе в мае этого года.

На выставке действительно вволю можно было поиграть: на спор с Евгением Ломко набрать 500 очков в игре "Кольца" с трехмерной мышью и получить в подарок "Вундеркинд" фирмы "Никита", или выиграть "10 игр из России" в соревновании на стенде Maddox Games. Посражаться с двумя джойстиками в Way of the Warrior на 3DO или Descent на Амате. При этом молодежь с удовольствием покупала игры: надо заметить что кроме "Wing CommanderIII" Special Edition также пользовались популярностью и LinguaMatch фирмы Doca, и сборники русских игр, изданные в Германии.

Что, кроме самого факта выставки, было новенького?

Во–первых, Doca выпустила 3 CD–ROMа: Windows Game Collection (8 головоломок и board games), программа позволяющая изучать языки LinguaMatch и приключенческая игра Black Zone. Во–вторых, НАП Тандем представил Детскую игровую компьютерную энциклопедию. Фирма Gamos – игру для Super Nintendo "WildSnake", входящую в двадцатку лучших игр года. Появился новый электронный журнал, распространяемый свободно через сеть FIDONet, который называется "SBG Magazine". Появился новый журнал о компьютерных и видеоиграх "Магазин игрушек", издаваемый АО "Компьютерра".

И самое главное – появился новый рынок со своей прессой, со своими проблемами и перспективами.

Эва Рухина, фото автора



НОВИНКА ОТ MICROSOFT

Он приветлив и красочен, и готов оказать помощь в ведении домашнего хозяйства. Его зовут Bob. Эта новейшая программа фирмы Microsoft призвана научить начинающих пользователей ПК не бояться незнакомой техники. Программа, снабженная интерфейсом, изображающим обстановку обыкновенной комнаты, может осуществлять восемь основных действий, в том числе сочинять письма и вести домашний бюджет. Нужно всего лишь щелкнуть "мышью" на изображении того или иного знакомого предмета — например, если вы хотите написать письмо, выберите изображение стопки бумаги на столе. Традиционное меню в программе Bob заменяют забавные персонажи мультфильмов — собака, кролик и слон. Они помогут пользователю ориентироваться при работе с программой.

Walt Disney Epcot Center и Silicon Graphics разработали 3D симулятор полета на ковре по городу Аграба. Надев виртуальный шлем, вы можете бороздить воздушное пространство (вплоть до бреющего полета над мостовой) подобно славнейшему из граждан этой Жемчужины Востока. В сопровождение к вам будет набиваться Яго– не спускайте с него глаз мимика этого трепливого попугая включает более ста подмигиваний, похахатываний и даже рыданий.

KING'S QUEST-7
COLOR LINES
CORNERS
БАЛДА
ДЕВЯТКА
CYBERWAR
KYRANDIA-3
BLACK ZONE
CREATURE SHOCK
REALMS OF ARCANIA
THE LOST VIKINGS
аутоэкек бат
конфиг сис

НОВОСТИ

SMART TV

Подразделение фирмы JBL, специализирующееся на мультимедиа технологиях, открыло новое поле деятельности – компьютерное управление телевизором. Новая технология Smart TV позволит вам управлять своим телевизором при помощи вашего компьютера. Специальное программное обеспечение контролирует работу телевизора, а также взаимодействует со службой JBL Interactive TV Program Guide, при помощи которой можно узнать программу телевизионных передач на следующую неделю. Для простоты управления вы можете задействовать систему только с теми каналами телевидения, которые вы предпочитаете. Имеется также многофункциональное дистанционное управление. Можно выбирать ту или иную передачу по целому ряду критериев – общей тематике, конкретной теме, участникам и времени выхода в эфир. Вам достаточно всего лишь выделить щелчком "мыши" любую телепередачу, и ваш VCR запишет ее, когда наступит время. В настоящее время фирма JBL тестирует новую программу с различными телевизионными системами. К весне намечается начать продажу изделия в комплекте с телевизорами и компьютерами.

Фредерик Пол

American Laser Games попытается покорить рынок новой серией игр для девочек. Новая серия будет названа Games for Her и первый CD–ROM под названием Madison High должен выйти в августе. Игроки–девочки смогут пережить первое сентября, вечеринки в высшей школе и, конечно, уроки. Соответственно игра появится на Маке и 3DO в сентябре и октябре. American Laser Games также продолжит свою линию Mad Dog новыми titles Mazer, Last Bounty Hunter, Shoot Out at Old Tucson.

Игры на тестирование предоставлены фирмой Uniware, тел. 434 3069, 207 9514

29-04-95 4:43p

KING'S QUEST VII



Девочки, затерявшиеся в безбрежном море стрелялок и убивалок, леталок и взрывалок, обретают почву под ногами, когда заходит речь о приключенческих играх. Да, эти нежные создания далеко не каждый день чувствуют потребность убивать, а если и чувствуют, то направлена она бывает на конкретные личности, а не на огнедышащие пирамиды пикселов. Приключенческие игры с алогичными поворотами событий позволяют девочкам в полной мере пользоваться интуицией, которая у них (как принято считать) развита сильнее логики. Короче говоря, представляем на суд девочек и тех мальчиков, для которых игра – не только борьба за выживание, King's Quest VII – самый последний CD-ROM в старой доброй серии KQ фирмы Sierra.

Серия эта началась лет десять назад игрой King's Quest I, весьма революционной по тем временам и поддерживавшей четырехцветную графику. Ранние квесты, естественно, не поддерживали ни управления с помощью мыши, ни звуковых карт, но с самого начала фирма Sierra отличалась разработкой глубоких сюжетов и реалистичных персонажей. Каждая из игр серии позволяла различные варианты решений. Все истории посвящены судьбам и злоключениям правителей Королевства Дэвентри.

King's Quest VII радикально отличается от предыдущих тем, что сделан под Windows с SVGA-разрешением и рассчитан на самые современные драйверы. 40.000 кадров, необходимых для анимационных фрагментов, были нарисованы вручную в четырех различных мастерских в Нью-Йорке, Южной Каролине, России и Хорватии. Затем их обработали на компьютере и получили более ста минут захватывающих мультиков. Появлению этой игры предшествовало много шума и пыли, и не зря: интро в стиле Диснея, где распрекрасная принцесса поет в сопровождении чуть ли не целого оркестра, вводит вас в настолько же красочный мир (иногда даже слишком), а точнее – ряд миров, которые предстоит открыть самой принцессе Розелле и ее матери, королеве Валанис.

Розелле 19 лет, и мать-королева уверена, что девушке пора замуж за достаточно приличного, но очень-очень занудного принца. Королевские особы прогуливаются в саду, и пока Валанис увлечена описыванием достоинств жениха, Розелла обнаруживает поблизости некий пруд, в кото-





Sierra On-Line
Win CD, DOS CD
386/25, 8 Мб RAM,
Windows 3.11, Super VGA

ром по непонятному капризу природы сияет мираж сказочного замка. Не прислушиваясь более к бормотанию заботливой матушки, принцесса прыгает в пруд. Валанис, зажав нос, следует за дочерью. Обе летят куда-то по разноцветному тоннелю в духе "Алисы в стране чудес", пока внезапно Розеллу не выхватывает из водоворота таинственная зеленая лапа. А королева приземляется в пустыне и начинает поиски дочери.

Королева и принцесса играют главную роль по очереди. В игре 6 глав, и можно начать с любой. Первая часть начинается с блужданий королевы в пустыне, вторая – Розелла в подземном царстве троллей... и так далее, пока они наконец не встретятся, а принцесса не найдет подходящего принца. Повсюду – превосходная анимация (которую потом можно пропускать с помощью специальной клавиши), фантастические пейзажи и персонажи... Полная гамма звуковых эффектов и правдоподобные голоса завершают картину: более доброкачественной игры вам не найти. А ведь мы еще не упомянули удобный интерфейс, где все действия совершаются с помощью волшебной палочки – если она касается чего-нибудь мало-мальски полезного (не нужно даже щелкать мышью), она начинает светиться, а в нужных местах экрана превращается в стрелочку-указатель направления. В inventory можно осмотреть 3-D объекты полностью, поворачивая их в разные стороны и иногда открывая для себя приятные сюрпризы. Умная система предохраняет от бесполезной траты нужных находок – если что-то к чему-то не подходит, вы просто не сможете воспользоваться предметом.

Еще одно непривычное, но достаточно удобное новшество: игра автоматически сохраняется в тот момент, когда выходишь из нее. Самому сохраняться нельзя (разве что специально обрывая игру). Если тебя убивают, появляется экранчик с твоей героиней, которая не только спрашивает, хочешь ли ты сделать еще одну попытку, но и немножко подсказывает, какой именно эта попытка должна быть. И никаких лишних слез, если забыл вовремя сохраниться. Да и загадки не приводят в отчаяние, как в третьей Kyrandia. Разве что одна из загадок в 5 главе, которую не решить так просто тем, у кого нет слуха – нужно "сыграть" на арфе мелодию, чтобы попасть в гости к трем богиням судьбы. (Если вы на грани самоубийства, правильный порядок струн – 1, 5, 6, 4).

Но все-таки игра доставит вам удовольствие лишь в том случае, если у вас все в порядке с пониманием английской речи на слух. То, о чем говорят персонажи, жизненно важно знать. Если отключать звуковые драйверы, на экране появляется грубая версия текста, и хорошо, если подобные титры все же дадут вам возможность понять, что происходит.

В общем, седьмой Квест на самом деле должен понравиться всем, за исключением совсем уж мрачных мизантропов. Конечно, в нем много девчоночьего – и это замечательно. Автор сюжета – Роберта Вильямс попрежнему радует нас сказочными историями для девочек.

Аллена Кравченко







ГОЛОВА НЕ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПО НЕЙ БИТЬ



Зайдем в рабочее время в офис типичной фирмы, где стоит много компьютеров. Лихой парень – администратор сети – играет, естественно, в Doom или другие вариации на тему "Проходя, гасите всех". Но во что же играет миловидная секретарша? Скорее всего, в Color Lines фирмы Gamos.

Кому не известна эта игра, незатейливая на вид, но требующая приятного напряжения мозгов? Выстроить пять мячиков в ряд – проблем, вроде, никаких... А если на экране уже очень много разноцветных мячей? А король со своего престола все дразнится: "Никогда ты столько не наберешь!". Убивать никого не надо, быстрой реакции не требуется. Думай – и все!

Но, к сожалению, мало кто знает, что та же фирма Gamos выпустила еще 3 игры из той же "логической серии". Они, как и Color Lines, отличаются абсолютным отсутствием агрессии и заразительностью. Поэтому они хороши для детей (и для того, чтобы играть вместе с девушкой, что немаловажно для многих владельцев компьютеров).

Наиболее похожа по внешнему виду на Color Lines игра Corners, а по-русски – "Уголки". Прототипом для нее послужила известная многим игра на шашечной доске. В четырех углах выстраиваются фишки четырех разных цветов, по виду очень похожие на всеми любимые мячики из Color Lines. Затем каждый участник по очереди передвигает один из своих мячиков на одну клетку в любую сторону или совершает этим мячиком прыжок через другую фишку любого цвета. Притом за один ход последовательных прыжков может быть несколько, так что часто получаются весьма замысловатые пути.

Задача игрока – первым перевести все свои фишки в противоположный угол. В качестве любого из участников может выступать компьютер. Участников может быть и двое (тогда остальные два угла не участвуют в игре, и шашки там остаются неподвижными).

Игроков на экране изображают симпатичные колобки. Когда игрок доводит все фишки до цели, соответствующий колобок весело танцует. Еще один очень умный колобок с очками на носу может подсчитать, сколько процентов пути уже прошел каждый из участников.

Игрой "Уголки", как и всеми играми этой серии, очень легко управлять. Поэтому она хорошо подходит для детей. Впрочем, гораздо более полезна и знакома им другая игра – "Балда", в которую они наверняка много раз "резались" в школе на бумаге. Теперь это можно будет делать и на уроках компьютерной грамотности, надеюсь, уже не прячась от учителя. В "Балде" действие происходит на поле размером 5x5. На средней строке поля написано слово из пяти букв (любое, но не то, что вы подумали). Вы и ваш компьютерный соперник (красноватый колобок) по очереди "вытаскиваете" на поле еще одну букву (любую, весь алфавит к вашим услугам!) и составляете из нее и других имеющихся на поле букв как можно более длинное слово. Буквы могут в нем располагаться не в любом порядке, а только так, чтобы "перемещаться" на соседнюю клетку по горизонтали или вертикали. Одна и та же клетка не может использоваться два раза.

Если компьютер не знает придуманного вами слова, вы можете приказать ему его запомнить, и он очень выразительно запишет его ручкой в свою тетрадь. Но учтите: теперь он его знает и сможет использовать в следующих играх! Так что не рекомендуется заставлять его запоминать абракадабру.

Когда игра кончается (заполняется все поле), побеждает тот, у кого суммарная длина слов больше.

Немного отдельно в логической серии стоит игра "Девятка". Это карточная игра. Здесь совсем другие герои – солидные, в цилиндрах, с кошельками, фиолетовые. Вас встречает крупье нежно-красного цвета и приглашает за стол, покрытый зеле-

Gamos
PC XT/AT
EGA, VGA, MCGA
400 Кб RAM
мышь, AdLib







ным сукном. На этом столе и разворачивается игра.

Первоначально у каждого игрока (их трое: вы и два компьютерных) имеется по 200 игровых долларов. Перед первым ходом кона крупье собирает со всех по $20 в банк.

Первым ходит тот, у кого имеется девятка бубен. Он ее и выкладывает. Каждым следующим ходом (все ходят по очереди) можно либо начать девяткой новую масть, либо продолжить с любого конца предыдущую. Например, если на столе есть бубны: 8, 9, 10, можно положить вальта или семерку бубен или любую девятку.

Если игроку пришла очередь ходить, а хода нет, с него берут $10. Тот, кто первый выложил все карты, забирает себе банк, и начинается следующий кон. Игра идет до тех пор, пока у одного из игроков не кончатся деньги.

Когда вы думаете слишком долго, один из игроков засыпает, и крупье будит его и вас громким звоном колокольчика. Звук, впрочем, можно отключить.

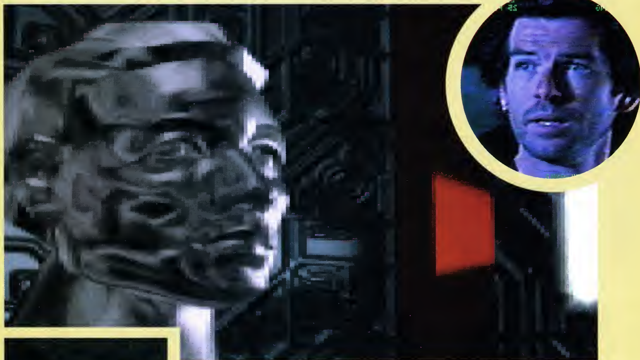
Правила на первый взгляд незамысловаты, но стратегия игры для победы должна быть довольно тонкой.

Поскольку "Девятка" – карточная азартная игра, она не столь "дамская", как остальные игры этой серии. И все же она далеко не такая злая, как большинство современных игр.

Самое приятное в этих играх, что они не требуют мощных, крутых машин и идут даже на XT, поддерживают также монитор EGA, причем на этом мониторе показывают очень неплохую графику и анимацию. Мышь не обязательна, но с ней гораздо удобнее. Играйте на здоровье!

Михаил Рамендик

CYBERWAR





Какой восторг испытываешь, впервые открыв неоновую коробку – а там серебристая папка с флуоресцентными оранжевыми дисками внутри! Четыре CD, один из них – аудио, с которого льется равномерно пульсирующий футуристический ambient. Эта мягкая музыка поначалу кажется неуместной во враждебном виртуальном окружении, в котором опять оказался наш неутомимый доктор Анджело...

Да, перед нами – долгожданное продолжение "Газонокосильщика", игры, которая успела разочаровать многих любителей жестких кибер–разборок. Лишенная того пафоса бестелесности, которым был проникнут фильм, она представляла собой всего–навсего набор несложных головоломок. Тем не менее поклонники фильма не отчаивались. Вот и появилась – в награду за терпение и неприхотливость – игра Cyberwar.

Дорогие друзья! Вы играли в "Газонокосильщика"? Так вот, Cyberwar – это практически то же самое. Поначалу вам предлагают посмотреть несколько иное intro, а затем вы оказываетесь у странной панели управления. Эта игра построена несколько сложнее предшественницы. Можно даже сохраняться (всего трижды). Но главное – понять, в какой последовательности проходить головоломки и иные суб–игры, попадающиеся по пути. Иначе у вас есть шанс никогда не доиграть до второго диска. Тем более до третьего. А впрочем, стоит ли? Если вам интересно, что ожидает на последующих дисках, не поленитесь заглянуть в глянцевую книжечку с описанием. И узнаете, что второй и третий диски отличаются от первого максимум двумя новыми субиграми.

Что же представляют собой эти суб–игры? Вы столкнетесь с лабиринтами и головоломками, полетаете в виде серебристого человекосамолета, огибая препятствия, будут дуэли с мутантами (усыпляющие для любого DOOMающего человека), катание по монорельсу... Необыкновенно красивая смерть ожидает вас в любом случае. Приятно радует глаз разнообразие анимационных последовательностей, где твой герой то взрывается, то оказывается засыпан мутагенной зеленой дрянью, то застрелен мутантом, то уничтожен механизмом защиты секретной двери. Нет, лучше смерти в этой игре ничего не найдешь. Особенно если досмотреть до конца свою виртуальную погибель. Расправа свершается в замке, где текут из пасти Газонокосильщика реки крови и горят на стенах зловещие факелы. Нет, правда, вам понравится.

Кроме смертей, ничего зловещего в игре нет. Так что музыка, которая казалась чересчур мягкой, здесь очень даже к месту. Ритмично пульсируя, она прибавляет игре ощущение скорости, даже когда ничего особенного не происходит – например, в головоломке Reverse engineering. Если бы не улучшенная графика и чарующий (первые 3 часа) ambient, мы бы про Cyberwars и писать бы не стали.

Аллена Кравченко

Sales Curve Interactive
DOS CD 486SX/33, 4 Мб RAM, VGA, саунд–карта, 2–скоростной CD–drive



KYRANDIA BOOK III
THE MALCOLM'S REVENGE



И как тебе это понравится? Вся проклятая страна считает тебя самым отвратительным существом в округе. Тебя постоянно дергает ангел-хранитель Стюарт, хотя всю жизнь ты предпочитал прислушиваться к советам своего демона-искусителя Гантера. Твой шутовской колпак покрыт голубиным пометом. Тебя обвиняют в убийстве короля с королевой... Хватит! Для того, чтобы отомстить Брэндону, Каллаку и прочему люду Кирандии, достаточно доказать, что тебя несправедливо обвинили в убийстве, разрешить загадку преступления и наконец-то добиться оправдания.

Месть – блюдо, которое лучше подавать холодным, а в случае Малькольма оно и вправду холодно как камень. Когда мы в последний раз встречались с Малькольмом, злобным придворным шутом в серии игр "Легенда Кирандии", он был превращен в статую и оставлен на свалке за дворцом. В игре "Кирандия, книга третья: Месть Малькольма" фирмы Westwood Studios удар молнии освобождает его из каменной тюрьмы. Настала пора посмотреть на случившееся с его точки зрения.

Играя за Малькольма, можно выбрать три тропки: быть злым, нейтральным или (забудьте о такой мысли!) хорошим. Следуя сомнительным советам хранителя и искусителя, ты путешествуешь через 80 сцен, имеешь дело со странной магией, развлекаешься во дворце, становишься революционером, катаешься на водных горках, учишься готовить fish cream sandwich и (ох!) даже встречаешься с Элвисом.

Третий выпуск в серии Fables and Fiends Fantasy/Adventure отличается от предыдущих тем, что переходы от одной сцены к другой и даже некоторое количество игровых сцен сделаны в зрелищной 3-D графике. Вам предлагают удобный интерфейс – нажатия кнопки мыши достаточно для того, чтобы персонаж пошел в заданном направлении. Экран полностью открыт – для того, чтобы активировать control panel, достаточно подвести курсор к нижнему краю экрана. Игра отличается еще и странным прибором, который именуется Malcolm's Moodometer, то есть Измеритель Настроения Малькольма. Он позволяет контролировать обращение шута с другими персонажами – достаточно передвигать стрелочку на Хорошее, Плохое или Завиральное настроение. (Частью вашей задачи и будет выяснить, какое из них может оказаться наиболее эффективным в той или иной ситуации).



Да и звуковое сопровождение заметно улучшилось. Можно прослушивать диалоги, проговариваемые нормальными голосами, но программисты ввели забавную возможность – helium mode,– при которой голоса персонажей звучат, как парад лилипутов.

В то время, как звуковой ряд заметно посветлел, о загадках того же не скажешь. Парни из Westwood заявляют, что "загадки стали сложнее" – и они, ей-богу, не врут. Разнообразие тропок предполагает, что ломать голову придется чаще, и некоторые головоломные ситуации заведут вас в темнющие дебри. Например, на Острове Кошек вам достается здоровая запутанная карта джунглей, сквозь которые придется пробираться с мачете, убивая по дороге змей и рубя растительность в поисках костей для пса из Догфорта (если оставить костяные сэндвичи в нужных местах, можно получить у него шесть драгоценных камней). Достав камни, нужно убедить революционера Флаффи, что вы с ним согласны, сообразить, как превратить кожаную мышь в кристалл, и попытаться понять, как этот хрустальный грызун собирается уносить тебя с острова, и все это в то время, как вокруг тебя сгущаются грозовые тучи блох, которые загрызут до смерти, если не принять немедленную грязевую ванну либо не переловить их на себе – пальцами, пальцами!!! Другие загадки заставят вас искать применение плавучим игрушкам и зонтикам на Краю Земли, играть в крестики-нолики с нудной Королевой Рыб (и проигрывать), вести спиритические сеансы, общаться с пиратами, от любого из которых только и жди ножа в спину, и кормить стада молочных коров.

Virgin Interactive Entertainment
386, 4 Mb RAM, VGA, CD-drive, мышь, любая саундкарта

Если вы ищете недостатки, то их совсем немного. Один из них – смеховое сопровождение. Конечно, можно его выключить, но было ли оно нужно вообще? Взрывы смеха преследуют вас, раздаваясь в самые неожиданные моменты. Второе запутанное местечко – загадка, связанная с ломбардом. Она заставит вас минут сорок входить в ломбард и выходить из него, пытаясь выудить из владельца названия вещей, которые ему от вас нужны. Наконец, с тремя различными настроениями должны были бы существовать три пути решения любой задачи. но их только два, с минимальными вариациями между хорошим и нейтральным настроениями.

А в общем-то Malcolm's Revenge – превосходная игра с несколько усложненными, но разрешимыми загадками, яркой графикой, притягательным саундтрэком, реалистичными голосами актеров и забавной сюжетной линией. Справившись с ней, вы будете с нетерпением ждать следующей серии.

Мэдди









DAEDALUS ENCOUNTER

Mechadeus (Virgin Interactive Entertainment)
DOS, Mac

Mechadeus, создатели Critical Path, заканчивают новую игру Deadalus Encounter. В главной роли этого фантастического интерактивного фильма снялась Tia Carrere (вы, конечно, знаете ее по фильмам True Lies, Wayne's World и Rising Sun). Начинается игра в XXII веке, вы очнулись на вражеском корабле под перекрестным огнем воюющих космических фракций. Ваше тело потерпело сильнейшие повреждения, в результате чего ваш мозг был извлечен и помещен в зонд с глазом, роль которого вам и придется исполнять. То есть курсор изображен в виде шарообразного покачивающегося тела (очень похоже на Creature Shock) и перемещается по вашему желанию. Корабль стремительно несется к Солнцу и вам необходимо решить несколько хитрых головоломок, найти пульт управления и предотвратить столкновение. От головоломки к головоломке можно перемещаться как последовательно так и в свое удовольствие, просто наслаждаясь отличной 3-d анимацией (даже в полноэкранном режиме 320x240 графика просто потрясает своей скоростью) и 2 часами видео. Все это уместилось на 3 CD-ROM, содержащих три уровня сложности с разнообразными концами в зависимости от выбора игрока. Оригинальная музыка Ronnie Montrose, лабиринты, сражения, элементы аркады и пазлы должны порадовать настоящих игроков. Представьте себе микс из 7th Guest, Journeyman Project и Creature Shock и вы поймете, что такое Deadalus Encounter.







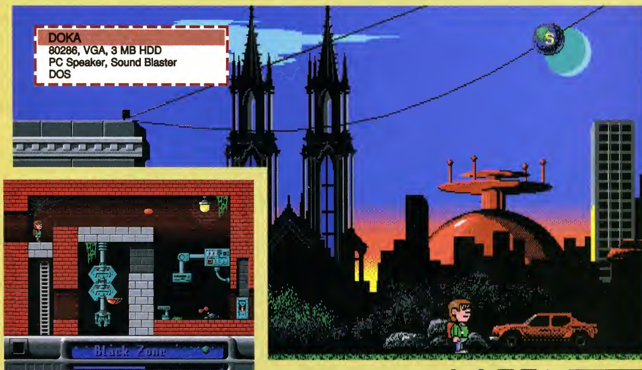
BLACK ZONE



Поистине безгранична фантазия программистов создающих все новые и новые игры.Наконец–то появилась игра в основе которой лежат основы программирования компьютерных механизмов.Приятно, что разработали ее наши российские таланты из фирмы "ДОКА". Игра "Черная зона" (Black zone), несмотря на свое грозное название ,может существенно разочаровать игрока, предвкушающего много действия и стрельбы. Смешной вступительный мультфильм рассказывает о том, что спокойную жизнь обыкновенного городка нарушил космический корабль спустившийся с неба, после чего все население города таинственным образом исчезло. Но наиболее загадочным последствием является шарообразное здание красного цвета, за одну ночь выросшее на горизонте. Оставив в городе следы неведомой цивилизации, корабль пришельцев покинул землю. Снаряжались многие экспедиции,но никто из спасателей не вернулся.Это место стали называть "черной зоной", его обнесли заграждением и поставили военизированную охрану. Кто же будет тот смельчак который отправится за разгадкой?

Игра начинается с того, как вашего героя высаживают с вертолета в "черной зоне".Далее следуют приключения в подземных коммуникациях и программирование различных механизмов с целью пройти как можно дальше. Каждый экран воспринимается как уровень который нужно пройти, совершив определенное количество прыжков. Ваша способность выжить обозначена внизу экрана синей полосой с надписью "энергия" и уменьшается от антигравитационных полей и энергетических колодцев, но ее можно пополнять с помощью разных бонусов. Программирование представляет собой задание с помощью стрелочек алгоритма простейших движений объекта.Чтобы увидеть панель программирования нужно нажать клавишу пробела. Например,если вы не можете перейти через пропасть,а рядом с вами находится управление платформой, то можно запрограммировать ее движение и ,выбрав момент, прыгнуть на нее.Это хорошо если на экране одно устройство, а если их два или четыре? Вот тут–то и начинаются сложности, ведь их действия нужно синхронизировать таким образом, чтобы сначала с одной платформы перепрыгнуть на другую, потом на третью и т.д. Чтобы проделывать много раз одно и тоже движение понадобится много терпения, и если оно у вас есть, то приятные вечера за этой игрой вам обеспечены. Также в некоторых местах заметно усложняет задачу антигравитация, с которой тоже можно справиться с помощью программирования различных предметов. Возможность играть на трех языках: русском, английском и немецком, подтверждает то что игра расчитана на широкий круг любителей игр–головоломок. CD–вариант дополнен кроме мультфильма замечательной музыкой и устрашающими звуками. Варианты этой игры доступные как на дискетах, так и на CD также способствуют ее продвижению на рынке компьютерных игр. Несомненно этот первый российский CD–ROM с игрой, выпущенный в 1995 году, привлечет ваше внимание.

Евгений Луньков



THE LOST VIKINGS







Как известно, времена викингов давно прошли, но компании "Interplay Productions, Inc." и "Silicon & Synapse" решили подарить вам еще раз встречу с тремя викингами, которые, благодаря случаю, попали в невероятные приключения. Игра "Пропавшие викинги" (The Lost Vikings) похожая и на adventure, и на платформенные игры, на мой взгляд, была задумана как наиболее популярные сейчас игры – головоломки типа The Incredible machine. И похоже, фирме – разработчику удалось задуманное. Удивительно, как удалось в одной игре совместить столь разные жанры компьютерных игр.

Недолго продолжалась идиллия семейной жизни трех закадычных друзей-викингов, живших по-соседству в одном из норвежских фиордов. Из далекой галактики прилетел корабль зооколлекционера Томатора, который путешествуя во времени, собирал различные уникальные жизненные формы. Для полноты коллекции ему недоставало тройки викингов, и однажды ночью он похитил трех друзей, но, видимо, ребята имели другие планы, и поэтому решили выбраться из плена. Викинги с вашей помощью должны вернуться в свою деревеньку. Эрик Свифт, Олаф Стаут и Балеог Фирс (герои игры) обладают индивидуальными и неповторимыми способностями, которые они могут применять в зависимости от вашего желания. Эрик – самый быстрый из трех друзей. Он быстро бегает и высоко прыгает, а также он способен, используя свой шлем и разбежавшись, пробивать некоторые стены. Олаф умеет своим щитом задерживать атаки различных врагов, а также, подняв щит над головой, использовать его как дельтаплан, плавно опускаясь с любых высот. Балеог – один из самых сильных и смелых викингов. Он прекрасно владеет своим мечом, а также точно стреляет из лука уничтожая любых врагов, переключает стрелами рубильники и нажимает кнопки. На некоторых уровнях вы будете встречать подсказки, изображенные знаком вопроса. Если один из викингов подойдет к нему, вы сможете получить необходимую вам информацию.

Чтобы пройти очередной уровень вам понадобится провести всех трех викингов к надписи "выход" (EXIT), предварительно уничтожив десятки разнообразных врагов хитрыми способами.

Заметно облегчает игру система паролей (Passwords), т.е. после каждого пройденного уровня вам будет дан пароль, который позволит начать игру с этого места. Вам предстоит пройти через 37 уровней и семь различных миров: разведывательный корабль, подземный мир, тропические джунгли, египетские пирамиды, механический завод, мультстрана и командный центр Томатора.

После прохождения нескольких уровней, вы найдете телепортатор для перемещения в другую галактику. Вы даже и не представляете себе сколько сюрпризов подстерегает вас на каждом шагу. Кроме различных запутанных ходов вам встретятся секретные комнаты и галереи, а также множество замаскированных опасностей. Вам поджидают обрушивающиеся потолки, провалы, острые шипы и многочисленные противники. В случае гибели одного викинга, вы сможете начать этот уровень заново и уже не повторить прошлой ошибки. При соприкосновении викинга с врагом, его энергия убавляется на одно деление. До многих вещей вам предстоит додуматься логическим путем, т. е. например, если вы не можете пройти через провал, заполненный лавой, то надо забраться наверх и стрелять из лука по сталактитам. Они упадут вниз и сформируют мост. А в Египетских пирамидах нужно будет переключить рубильники в особой последовательности. О том, как это сделать, можно









Interplay Productions Inc.
процессор 386 и выше
DOS
оперативной памяти 4 Mb
место на жестком диске 2Mb
монитор VGA\SVGA
Soundblaster

узнать по рисунку на одной из стен. На механическом заводе вы встретите большие и маленькие прессы, попав под которые, несчастный викинг будет раздавлен. Чтобы пройти через них, нужно поставить под пресс щит Олафа, и проводить каждого викинга под его защитой. Но помните, что Олаф своим щитом может задерживать ТОЛЬКО маленькие прессы. А чтобы пройти под большим прессом, его нужно выключить, подобрав ключ или выключив рубильник. Если один из викингов упал в лифтовую шахту, то надо прижиматься к стене, там могут быть секретные комнаты и проходы, которые не только спасут вам жизнь, но и помогут найти разные полезные вещи. На некоторых уровнях вам будут встречаться предметы, которые могут быть использованы только сразу, например, если вы найдете факел, то его будет нужно использовать для зажигания печи, которая, в свою очередь, включит камнедробильную машину и т. д. Или, если вы найдете набор инструментов, вставьте его в компьютер и получите батарею – вещь, необходимую для перехода на следующий уровень. В мире тропических джунглей и во многих других вам встретятся озера, заполненные кипящей жидкостью, из которых вылетают воздушные пузыри, прыгая по которым придется перебраться на другую сторону. Чтобы сделать это, вам предстоит основательно потренироваться. На многих уровнях вы встретите дружелюбных существ, которые могут открыть вам многие секреты. Например, в подземном мире вам повстречается волшебница, плененная Томатором. Освободите ее, и она покажет секретный путь к телепортатору. Или же в доисторическом Египте вам встретится добрый Фараон, от которого вы узнаете, как открыть секретную дверь (нужно переключить знаки Зодиака в определенном порядке).

По ходу игры викинги будут собирать разные предметы, которые помогут им в прохождении того или иного уровня. Это и овощи, добавляющие жизнь, и ключи, помогающие открыть разные двери, а также магия, бомбы и многое другое.

Каждый викинг может взять не больше четырех предметов, если какой-нибудь предмет не нужен – его можно убрать, положив в "мусорный бак".

Собранные предметы можно менять между викингами, и это помогает избежать многих опасностей: если у одного из друзей приближается к нулю жизненная энергия, то можно взять у другого викинга предмет увеличивающий жизнь и передать умирающему.

Практически во всех уровнях есть своя "изюминка", т. е. различные приспособления, помогающие проходить уровень с наименьшими сложностями. Это и магнитные краны, переносящие любые тяжести, и воздушные насосы, помогающие залетать на очень высокие уступы. Графика игры продумана до мелочей, и поэтому мельчайшие элементы выполнены особенно красиво. Например, за всю игру викинги переживают более двадцати перевоплощений. Так же хорошо выполнено и звуковое сопровождение, к каждому движению подобран соответствующий звук. Игра полна тонкого юмора и красивых пейзажей. После окончания очередного уровня друзья-викинги обмениваются смешными фразами и выражениями. С трудом дойдя до конца уровня в мультстране, где каждое испытание сделано из карамели, шоколада, зефира и других съедобных вещей, вместо привычного "уф!" Олаф просит Балеога отрубить мечом от стены кусочек карамели для своих детей.

Игра, конечно, привлечет внимание истинных любителей игр-головоломок, а также любителей игр типа "Adventure". "Пропавшие викинги" несомненно одна из самых лучших игр смешанного жанра на сегодняшний день.

Евгений Луньков



REALMS OF ARCANIA

BLADE OF DESTINY



ATTIC/Fantasy Production
DOS
286, VGA / SVGA
PS Speaker/Other drivers
мышь
7,5 Mb HDD

Микромиры компьютерных игр далеко не всегда бывают сферой действия профессионалов и знатоков – туда нередко забредают дилетанты, очарованные открывающимися пространствами "дигитальной жизни", путешествиями по просторам сказочных королевств.

Эта игра, построенная по законам классической RPG, сразу привлекла мое внимание строгостью и чистотой концептуального решения. Сюжет истории достаточно традиционен – вы должны добыть старую карту и найти с ее помощью волшебный меч, чтобы, в свою очередь, с его помощью победить предводителя орков и освободить страну.

Для начала необходимо сформировать команду из шести персонажей, причем можно самому создавать героев, используя команду Create charachter: выбрать из предложенного набора специальность, или атрибут, героя (маг, воин, друид, и т. д.), подобрать ему/ей понравившуюся физиономию, изменить боевые или магические характеристики.

Далее начинаются поиски древней карты, которая хранится в 12 обрывках в разных городах Аркании. Путешественники отправляются в путь, ориентируясь по большой, весьма изысканно проработанной карте земель Аркании, чем-то напоминающей, не только по конфигурации, но и по топонимике, древнюю Норвегию. Направление и 12 адресатов поиска совершенно неизвестны, поэтому двигаться можно в любую сторону, в основном, пешком, но можно использовать и арканийский флот.

С самого начала вы сталкиваетесь с массой абсолютно рутинных, повседневных трудностей – ваших героев надо кормить, поить, одевать, лечить от всевозможных болезней и простуд, добывать необходимые для всего этого деньги. Такие бытовые детали очень забавны – они переводят ваше восприятие игры на особый уровень вовлеченности: вы погружаетесь в состояние вполне материнской заботы, лишь опосредованно связанной с конечной целью поиска. На каждом привале рекомендую посылать кого–нибудь поохотиться и поискать воды, и не помешает отправить, например, друида за волшебными травами – они могут пригодиться вам для лечения от ран и недугов, а еще их можно продавать аптекарям за довольно неплохую цену. Что касается финансовых проблем, то деньги ваша команда способна добывать самыми различными способами – к примеру, продавать добытые в сражениях трофеи – оружие и драгоценности, петь в тавернах и кабачках, и даже воровать, если, конечно, вы не забыли включить в отряд вора

В первые дни похода ваши герои еще очень слабы – всем "присвоен" начальный уровень мастерства в области магии или боевых искусств – и сражения с врагами в этот период даются с большим трудом. Вот здесь впечатлительных натур, к которым отношусь и я (в игре полностью идентифицируюсь с персонажами – не даром меня то и дело тянет написать "себя" вместо "своих героев"), спасает условность построения батальных сцен. Подобное графическое решение делает жестокость предельно абстрактной, "безболезненной", но, по–видимому, совершенно неинтересной для любителей игр типа "shoot'em all". Также интересно переживание "растянутости" действия, когда играющий способен регулировать темп поединка, проживая каждый его момент как бы во времени, запрограммированном им самим. Самой эффективной оказывается битва "вручную", и к тому же в режиме computer fight немеренно расходуется магическая энергия, восстановить которую потом достаточно





сложно. Самые слабые из нападающих – это орки и львы, но, встретившись с гномами, разбойниками или гарпиями, придется изрядно потрудиться, продумывая тактику сражения. Нападают, в основном, во время ночлега на переходах, и для того, чтобы не погубить команду, при выходе из города рекомендуется сохраняться, хотя вы потеряете 50 очков.

Посещая таверны, не увлекайтесь беседами за кружкой пива, вашим героям свойственно легко напиваться, и уж если кто–то из них "принял лишнего", то советую переночевать пару дней в гостинице, иначе в пути он будет проявлять небезопасные "чудеса храбрости".

Некоторые из обладателей драгоценного обрывка без долгих раздумий расстаются со своим сокровищем, другие могут потребовать выполнить какое–нибудь задание – например, избавить близлежащие развалины замка от нечистой силы, или отобрать у лесного отшельника сундук с похищенным добром. На поиски уходит время, зима сменяет комфортное летнее тепло, и опять у вас есть возможность проявить заботу – приобрести для каждого члена команды теплую одежду, в противном случае с поздней осени до весны придется бродить по побережью. Но и путешествие по практически безопасной местности, лежащей вдоль моря, полезно, если вы направитесь в столицу королевства и поступите в алхимическую школу, где вам дадут рецепты для составления волшебных настоев, научат обезвреживать отравленные предметы и пользоваться магическими амулетами.

В игре на достаточно небольшой территории (даже если иметь в виду не только "физическое" пространство перемещений, но и пространство компьютерной памяти) размещено множество любопытных деталей, неожиданных приключений и находок. Однако, замечателен соблюденный ее авторами баланс в сочетании повествовательной детализации и графического минимализма. Изобразительный ряд вовсе не кажется чрезмерно схематичным, так как образность возникает не при помощи нагромождения визуальных эффектов, использования видеоимиджей или искусной анимации, а через подробно разработанный сюжет, снабженный большим количеством действий–ритуалов, способных активизировать моторную память и через нее подключить не только план воображения, но и чувственный план нашего сознания.

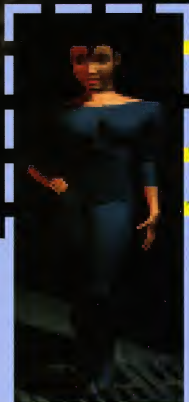
В конце 1994 года на рынок поступила вторая часть игры под названием "Star Trail" о которой последует отдельный рассказ.

Александра Обухова



CREATURE SHOCK





Virgin interactive Entertainment

DOS CD, 3DO
386 SX, 2 Mb RAM,
Sound Blaster

2123 год. Славное время для биомутантов.

Из–за перенаселенности Земли человечество пытается колонизировать Сатурн, отправляя самые современные корабли на верную гибель. Один из них под командованием удивительной девушки с невероятно большими глазами встречается с живым астероидом. Конечно, красавица оказывается в плену, а корабль – слегка покусанным и проглоченнным. В космосе остается мигающий маяк с видеозаписью происшедшего и призывом к помощи. Послание достигает одной из земных станций, и зверского вида командир отправляет нашего героя к спутнику Сатурна на маленьком боевом корабле с двумя плазменными пушками.

Если вы пройдете первую миссию, похожую на непритязательные игры "Денди", вы будете вознаграждены сполна: чем дальше, тем интереснее! Итак, сюжет отсутствует, зато есть туча вражеских кораблей похожих на птеродактилей, медуз и батискафы. Нужно стрелять во все, что движется. Особенно коварны красные мины, взрывающиеся после того, как вы их пролетели. На дисплее в углу видно, как тает защитный слой вашего корабля, впрочем, во время игры обращать внимание на здоровье нет времени.



Вторая миссия – просто сказка по сравнению с первой. Вы оказываетесь на борту живого вражеского корабля и имеете возможность выбрать 3 пути. Остатки крейсера затянуты сероватой биомассой, под которой едва различимы его некогда совершенные контуры. Все монстры как один изумительны и двигаются с невероятной грацией. Сперва на вас нападут





вооруженные гориллообразные ребята и вы легко разделаетесь с ними, после этого вы имеете возможность выбора. Если вы любите богомолов и змей – рекомендую левый или средний вход, если саранчу и рыб – попробуйте правый. Управлять вам придется с помощью вращающегося зонда. Он будет одновременно указателем и прицелом. Когда монстры близко, курсор автоматически превращается в прицел, который активизируется, если вы целитесь в больное место зверя. Как правило, чудовища старательно его прячут, уворачиваются, закрывают жвалами, жмурятся и тому подобное. Стрелять в это время бесполезно – вы только разрядите пистолет. Нужно мужественно выдержать первые атаки и постараться заметить болевую зону красного или зеленого цвета, у многих драконов – это глаза, у синего – срезанная часть хвоста. В углу экрана, встроенного в шлем, содержится информация о зарядке вашего пистолета, степени повреждения защитного скафандра и присутствия врагов. Пистолет автоматически подзаряжается. Его можно подзарядить до 150 %. Здоровье можно восполнить только один раз, если найдете особенную красную горошину в наросте на стене. Впрочем, скорее всего из потайной дверцы на вас выскочит еще один маленький монстрик. Три имеющиеся бомбы способны нанести увечья чудовищам только тогда, когда видна уязвимая точка. Советую их приберечь до волнующей встречи с Синим.



Смерть – это отдельная история. Ваш герой с красными глазами окажется подвешенным и законсервированным в компании других монстров. Где находится это место и кто собирает эту коллекцию, вы узнаете на пятом уровне.

Пройдя все коридоры живого корабля, вы опять окажетесь в главном зале. Пустая сумка с бомбами, потрепанный на 50% скафандр... Пережито многое, но вот выходит девушка, известная по началу игры. Мягкой походкой она приближается, ее глаза краснеют и она превращается в самого ужасного монстра, с которым предстоит финальная схватка. Стреляйте в глаза, и чары будут разрушены. Бесчувственная красавица упадет к вашим ногам, и ее можно будет доставить на Землю.



На этом ваши приключения только начинаются, далее последует миссия, похожая на первую. Ваша задача – прилететь на спутник Tethys и уничтожить вражескую станцию, которая наблюдает за Солнечной системой. На подступах к станции вас обследует электронным лучом объект, похожий на первый спутник, запущенный в СССР. Бортовой компьютер посоветует следовать за ним, послушайтесь его совета, и вы попадете в ад. Такого количества врагов и интенсивности боя невозможно даже представить. Не снимайте палец с гашетки и все время следуйте за проводником. Он будет пытаться скрыться, неожиданно свернуть и выпускать двойников (следуйте за левым). Не упустите его, иначе вы разобьетесь о скалы.

И, наконец, вы внутри станции. Уровень называется Inside the dome. У вас опять есть возможность выбора и, разделавшись с металлическими осами, вы попадаете в коридоры, тоннели и развилки. Правда, интерьеры и чудовища более технократичны. Панцирных сороконожек заменяют шарики из фильма "Фантазм", а птеродактилей – медузообразные летающие тарелки. Не надейтесь на компас, старайтесь запоминать, где вы уже были. Если нашли подзарядку – нарисуйте себе карту, чтобы была возможность вернуться, когда станет совсем плохо. Электронной карты в игре нет, как и возможности сохраняться в любой момент. Игра сохраняется автоматически по прохождении одного уровня. Не удивляйтесь ничему – у мутантов теперь появились детки, которые нападают на вас парами. Впрочем, иногда их можно и не убивать: если они шаловливо ползут за вами по тоннелям, можно успеть развернуться и всадить им в пасть побольше плазмы. Тогда они обиженно, но с достоинством уходят. Самые опасные, на мой взгляд,– крабы. Они вооружены, но особо тяжкие повреждения наносят октаэдры, за которыми они прячутся и не прочь ими запустить в главного героя. Болевая точка у привидения – в блуждающем огоньке над ним, у пулеметного монстра их множество. Заметив червей (помните фильм "Дюна"?), нужно скорее стрелять, они кусают

всего один раз... Насколько мне удалось разобраться, все корридоры на этом уровне кольцевые и никуда не ведут. Вам нужно поскорее пробраться наверх. Пробуйте люки. Если оказались в тупике – это, возможно, лифт. Верхний этаж невелик. В борьбе с крабами смело пускайте в ход бомбы. Они к ним очень чувствительны, а цель близка. И вот, наконец, станция! Меткими выстрелами герой разрушает ее контрольный центр... и все начинает рушиться. Теперь на экране шлема начался обратный отсчет времени. Если вы помните, где вы сворачивали последние полчаса, то у вас не будет проблем – бегом обратно, бегом! Запрыгиваете в закрывающийся люк корабля и успеваете взлететь среди обломков разрушающейся базы. Уф!.. И игра снова просит первый диск.

Пройдя по два уровня на каждом из 2 CD-ROM, я ожидал почестей и наград, но не тут-то было. Герой оказался в фиолетовом энергетическом тоннеле, связывающем станцию с гигантским кораблем-маткой. Наш корабль уничтожает патрульный зонд, теряет части корпуса, двигателя и связь с бортовым компьютером. Остатки корабля втягиваются в огромный посадочный зал гигантской медузы – это "матка" мутантов. По-видимому, она приближается к Солнечной системе и теперь в случае смерти дело не ограничивается консервированием героя – Медуза прилетает и уничтожает Землю. Кстати, музей с коллекцией монстров расположен именно на материнской станции. Его можно посетить и даже осмотреть пустое место в коллекции, приготовленное для вас.

Как я уже говорил, наш корабль безнадежно поврежден. Улететь на нем уже не удастся, но мне этого и не потребовалось. Голубоватые интерьеры с неоном восхитительны. Никаких головоломок и мелких кусающихся существ. Только захватывающие сцены с погонями, электронным идентифицированием, транспортерами, эскалаторами и пульсирующими дверями. Монстры разумны и вызывают уважение к себе и своим создателям. Как замочить босса – это большой секрет. Но даже если вам это не удастся, вы останетесь довольны.

Это, пожалуй, лучшая динамичная игра сейчас на рынке CD. В ней все просто: управление мышью, понятный сюжет и графика 320x200 в 256 цветов. Но никому еще не удавалось так рационально использовать палитру – обычной для этого режима ряби как не бывало! И при этом все сцены отрендерены в 3-D, а движения главных героев чаруют своей невесомой мягкостью. Вы не верите? Ну, тогда попробуйте создать что-либо еще более совершенное.

Владимир Могилевский





4



5

3

2

1

Marathon

Rise of the Dragons

Power Macintosh 9600/360

Крутые прототипы завтрашних Макинтошей

Power Book 890 CD

Миниатюрные компоненты ноутбуков PowerBook подтолкнули дизайнеров фирмы Apple на путь переосмысления облика персонального компьютера как большой настольной коробки. Плоские жидкокристаллические дисплеи, бескабельные клавиатуры, встроенные CD-ROM драйвы и кнопки, управляющие ими в режиме аудио-CD – заставили дизайнеров выработать концепцию "компьютер-как-мебель" (computer-as-furniture).

1 Стиль. Эта вычурная черная модель – правомочный представитель высокого дизайна на вашем столе. Ее LCD дисплей с противовесом является реминисценцией лампы Tizio, дизайнера Ричарда Саппера, выставленной в Нью-Йоркском Museum of Modern Art.

2 Обводы корпуса этого динамичного прототипа восходят к сегодняшним МАКам, но на этом сходство и ограничивается. Его можно вращать по вертикальной оси не боясь спутать кабели: порты размещены на четырехпалом пьедестале. Плоский дисплей вращается и наклоняется независимо. На его рамке поместились микрофон, динамики и инфракрасный трансивер, обеспечивающий беспроводную связь с клавиатурой.

3 Модульность – выглядит как наиболее удачная находка дизайнеров. Эта машина состоит из трех компонентов: клавиатуры со встроенным trackpad, съемного дисплея (его можно использовать независимо, как рабочий планшет, благодаря сенсорному экрану, встроенному процессору и блоку памяти; а также в качестве ноутбука – он связан с клавиатурой через инфракрасный трансивер), и базовой Desk Station – аналога сегодняшних док-станций для ноутбуков, с вместительным винчестером, развитой видео/аудио и сетевой поддержкой, слотами расширения.

4 Самый высокий полет фантазии – дитя от брака PDA Newton и сотового телефона – видеотелефон. Похож на ноутбук? Вместо клавиатуры – сенсорный экран, сбоку телефонная трубка и CD-ROM драйв!!!!!

5 Долой серость (вернее темно-серость)! Красный Newton On Site подчеркнет индивидуальность конторского трудяги, желтый Sports Newton основан на желтизне Sports Walkman от Sony – для бизнесмена в кроссовках и акваланге, ну а лиловый Game Freak не оставит у окружающих сомнения, что перед ними до мозга костей любитель видеоигр.

Marathon



Я выжил в DOOM II, Dark Forces, Heretic, Cyclones, The Fortress of Dr.Radiaki и Descent. И я устал. Если мне покажут еще один длинный коридор, в конце которого издают невнятное чириканье мутанты, меня обильно стошнит.

Так как же я оказался на 14–м уровне "Марафона" фирмы Bungie Software, играя так же самозабвенно и счастливо, как во времена появления первого DOOMa?

А вот как. Эта "маковская" стрелялка предлагает целый букет искусно продуманных улучшений, если сравнивать с тем же DOOMом. Все эти детальки добавляют жару и без того неплохому боевику.

В основе своей "Марафон" – это боевик в 3–D для хорошей, мощной машины (нужен по крайней мере '040 или Power Mac). Вам предстоит с наслаждением очистить от пришельцев колониальный космический корабль. Вы пробираетесь сквозь тьму и подбираете оружие с боеприпасами; нажимаете на старые добрые выключатели, попутно консультируетесь с компасом и помогаете пришельцам ознакомиться с собственными внутренностями.

Однако в "Марафоне" много и отличительных черт. Хороших или плохих – судите сами. Например, в DOOMe вы прицеливаетесь автоматически, вне зависимости от угла подъема головы. А здесь придется смотреть вверх или вниз, чтобы в кого–нибудь попасть – и это нелегко, когда ты под обстрелом, а боеприпасы кончаются! Если DOOM – это двухмерная игра, искусно замаскированная под трехмерную, то уровни корабля, Марафон, – это комплексы взаимопересекающихся и проходящих друг над другом коридоров. Прыгая с одной платформы на другую, можно пролететь над головами врагов, которые бродят внизу.

У вас будет время хорошенько привыкнуть к обстановке, не раз пройдя по одним и тем же местам. Это в DOOMe можно где угодно сохраняться, а в "Марафоне" – только у специальных терминалов, то же самое касается восполнения здоровья и запасов кислорода.

И к тому же ты не один на один со своими чертями. На борту все еще остались граждане, которые бестолково носятся вокруг с возгласами: "Они повсюду!" На некоторых уровнях нужно постараться сохранить жизни как можно большему количеству людей, с вытекающей отсюда историей. Ах, да, совсем забыл: все это действительно основано на некоей истории. Вы будете потихоньку знакомиться с ней – в час по чайной ложке (наряду с картами и инструкциями), информация поступает с видеотерминалов, разбросанных по уровням.

А ведь еще ничего не было сказано о таких приятных мелочах, как разница во внешнем виде трупов пришельцев в зависимости от того, из какого оружия они были убиты, или звуке рикошета пули, когда промахиваешься.

Хотя "Марафон" не изобилует ограничениями, игру совершенной не назовешь. Как и в более ранней игре той же фирмы "Pathways into Darkness", даже самые сильные враги выглядят как нестрашные мультипликационные герои. Может быть, поэтому игре

Подсказки:
На уровне "станции солнечных ванн" используйте центральную станцию кислородной заправки как базу и проходите уровень как серию миссий. Также возьмите специальные заметки на лифте в нише на юге. Это позволит вам спастись в 2 местах, иначе вы неотвратимо погибните.
По направлению к концу уровня , на котором вы подверглись нападению злобного искуственного интеллекта Дурандала, вы возможно дважды окажетесь пойманным в тесном помещении. В первом случае, убейте всех врагов, потом падайте в Т–образную яму и открывайтее секретную дверь в центре "Т". Во втором – идите в дальний конец платформы и бейте по левому переключателю. Потом быстро поворачивайтесь влево и бегите к платформе прежде, чем она поднимется.
Полноэкранный режим выглядит здорово, если у вас мощный компьютер, но большую часть времени вы сможете пользоваться только маленьким окошком, содержащим вид радара...



недостает того "жаркого" ощущения, какое заставляет испытать DOOM. Видеотерминалы сразу заваливают тебя информацией, которую можно было бы распределить по уровню более равномерно. И графика в полный экран выглядит грубовато.

Но если на вышеперечисленное не обращать внимания, то самое страшное, что можно сказать о "Марафоне" – это то, что от него текст на моем Power Mac стал горчично–желтого цвета. Нет, мне не жалко, это даже некая честь для меня – как горчичная орденская лента, цвета крови пришельцев.

Петер Олафсон

Bungie Software

Macintosh, 68020, 3 Mb RAM, System 6.0.5, 256–color 13–inch monitor



Rise of the Dragon



Как же все-таки замечательно живется нынче любителям киберпанковских триллеров! Есть у них и Burn:Cycle для CD-i, и Hell, DreamWeb, Bloodnet, Cyberia, System Shock для PC... А что же игры для Macintosh?

Порадовать поклонников Мака может разве что старая игра Rise of the Dragon. Способ передвижения по городу и пейзажи полузасыпанного мусором мегаполиса в вечных сумерках чем-то напоминают Bloodnet.

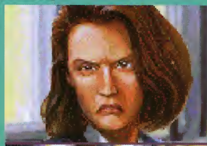
Главный герой ведет себя весьма расслабленно. По большому счету ему все равно, что скоро население Земли превратится в чудовищных мутантов, одновременно умирая в невыносимых муках. Компания злобных китайцев (боже упаси, никакого шовинизма!) уже варит в лабораторных чанах некую жидкость. Через сутки-другие яд этот будет выплеснут в городские водохранилища. Надо спешить! А холостяк Блейд и знать ничего не знает. Живет себе в неприбранной квартирке на N-ном этаже полуразрушенного небоскреба (шаг вбок на лестничной клетке – и бренное тело героя красиво спикирует вниз).

Но пора действовать. Каким бы лентяем ни казался Блейд, он – единственный, кем нам дано повелевать, чтобы выигрывать. Выходя из квартиры, желательно убедиться в том, что ты одет. Голых задерживает полиция. Кстати, кучка тряпок на полу – тоже часть твоего гардероба. Попробуй щелкнуть на иконку inventory, одновременно придерживая [Shift].

Графику вполне можно назвать посредственной. Это, увы, не 3-D, как в Hell или Cyberia. Сцены, предстающие перед вами, могут казаться объемными, но на самом деле все это – искусно разрисованная плоскость, что легко подметит опытный игрок. Звуковые эффекты редкие и бедные, музыка... а разве есть в этой игре музыка? В том-то и ужас, что нет. Да, мы избалованы новыми мультимедийными игрушками и готовы плеваться. Может быть, эта игра обладает непреходящими достоинствами, в сиянии которых меркнут перечисленные недостатки? Увы, таких не видно. Игра как игра, с сереньким сюжетом и надоедливыми диалогами. Хороша она только тем, что была создана для Мака, и вы, пожалуй, знаете парочку adventure-игр для этой платформы, но как далеко до изобилия на ПК...

Механизм традиционный. Нужно оказаться в нужном месте в нужное время (часики тикают в углу игрового экрана), и применить нужный предмет из inventory.











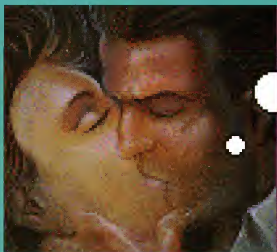


Щелчок на объекте одновременно с нажатием [Shift] позволит вам рассмотреть его более подробно и прочесть краткое описание.

В этой игре поразительно редко умираешь, в отличие от многих других adventure. Похоже, игры для Мака часто оказываются куда менее "смертельными", чем для ПК. Вспомните тот же Myst, в котором даже покончить с собой невозможно, или подумайте, насколько меньше стрелялок пишется для этой платформы. Единственный клон DOOM, с которым можно столкнуться, – это Marathon, в котором враги похожи на детские аппликации из цветной бумаги.

Да, так о чем мы говорили? О Rise of the Dragon? Но говорить об этой игре, увы, практически нечего. Озабоченным подросткам, вроде меня, особо придутся по душе сцены свиданий героя с девушкой–машинисткой Карен. Правда, общением с ней не стоит злоупотреблять, чтобы не упустить китайцев–диверсантов. А с другой стороны, если поссориться с этой дамой, игра может быстро и бесславно закончиться. Вам еще понадобится ее помощь. Только попробуйте, например, поэкспериментировать с девушкой из бара – увидите сами.

Аллена Кравченко





Dynamix
Macintosh
1,5 Mb RAM
2 Mb для System 7.0
256 Color


Ridge Racer



Ridge Racer

SONY PLAYSTATION


Toshinden


Toshinden

Sony Playstation

Вы уже конечно видели невероятные трехмерные драки Toshinden и слышали о Ridge Racer. И это только начало. PlayStation продала 400 лицензий всевозможным издателям и разработчикам: от гигантских медиа-империй до независимых творческих организаций. Невероятную поддержку в выпуске игр окажет как собственное издательское отделение Sony, так и Psygnosis, ливерпульский software house, сделавший Lemmings.

Высокое качество машины достигнуто с помощью комбинации пяти специальных 32-битных процессоров, подсоединенных к двухскоростному CD-ROM drive. Это позволяет создать архитектуру параллельного вычисления с действием в более чем 500 MIPS (миллионов инструкций в секунду). По сравнению с существующими 16-битными системами PlayStation в сотни раз мощнее.

PlayStation включает в себя карты памяти, которые позволяют игроку сохраняться во время игры и вынимать карту для дальнейшего использования. Это значит, что вы можете прийти в гости к другу с картой, на которой сохранена ваша игра, и посоревноваться с ним на его PlayStation.

PlayStation вышла в Японии в декабре 1994 г. Была официально представлена на ECTS в Лондоне в марте, теперь появилась в Москве и мы можем вам рассказать поподробнее о том, что у нее внутри:

Процессор
R3000A 32bit
RISC chip 33MHz
Clearing capacity: 30 MIPS
Скорость передачи данных шиной: 132 Mb/sec

Механизм передачи 3-D графики:
(Высокоскоростной матричный калькулятор)
Clearing capacity 66 MIPS
1,5 млн. flat-shaded полигонов в секунду
500.000 texture-mapped и light-sourced полигонов в секунду

Механизм обработки данных
Clearing capacity 80 MIPS
CPU, прямое соединение с шиной
Совместим с форматами JPEG, MPEG1, H.261

Звук
ADCPM, 24 канала
Частота 44.1 Hz

Графика
16.7 миллионов цветов

Разрешение:
от 256x224 до 640x480
Прорисовка спрайтов
Настраиваемый буфер раскадровки
4000 пиксельных спрайтов с индивидуальным вращением и zoom-контролем
Одновременная прорисовка фонов
360.000 полигонов в секунду

Память
Основная RAM: 16 Mbits
VRAM: 8 Mbits
Sound RAM: 4 Mbits
CD-ROM buffer: 256 K
Operating System ROM: 4 Mbits
RAM-карты для сохранений

Ред.

Genesis SNES

Аладдин



Это классическая сказка о юноше, девушке и джинне была разработана фирмой Capcom специально для SNES. Хотя сценарий рассчитан скорее на детскую аудиторию, игра должна понравиться многим владельцам SNES.

Персонажи наверняка вам знакомы: зловредный великий визирь Джафар, мечтающий прибрать к рукам царство Аграба, намерен использовать для осуществления своих черных замыслов волшебную лампу с могущественным джинном внутри, принцесса Жасмин, которая не желает иметь ничего общего с визирем и браком по расчету, и наконец, молодой воришка по имени Аладдин, который волею судьбы узнает о замыслах визиря и влюбляется в красавицу принцессу.

В поисках заветной лампы и принцессы играющему предстоит провести Аладдина через семь сравнительно нетрудных игровых уровней, полных приключений. Разумеется, героя ожидают полет на ковре-самолете, бегство от погони на городском рынке, спасение Абу из заточения в пирамиде, а также многочисленные бои с разнообразными врагами — султанскими стражниками, лучниками, падающими скалами, орлами и, конечно же, змеями!

Чем же вооружен Аладдин для борьбы с врагами? В соответствии с законом жанра, ему нет необходимости размахивать саблей и кидаться стульями – вместо этого оружием могут служить обычные на первый взгляд яблоки (именно при помощи них можно обездвижить стражников), кроме того, герой прекрасно умеет цепляться и лазитьпо различным предметам (скалам, цепям, канатам и сталагмитам) или же летать, ухватившись за край ковра-самолета.

Как нетрудно догадаться, кругом рассыпаны драгоценные камни (причем красные втрое дороже синих), а на сундуки с сокровищами придется натыкаться на каждом уровне – стоит герою собрать сотню драгоценных камней, и он получает дополнительную жизнь. Сундуки содержат много полезного – пищу для подкрепления сил, запасные сердца и даже жуков-скарабеев, приносящих дополнительные очки после прохождения уровня.



Тогда же при помощи Джинна Удачи можно попытаться получить дополнительные жизни-сердца.

Графика в игре не блещет новизной, но выполнена достаточно качественно. Хотя изображение главного героя слишком мелковато, живописные фоны несколько скрашивают этот недостаток. Прыжки, перебежки и прочие кульбиты выполняются довольно чисто, только в финале порой наблюдается небольшое замедление. Несмотря на более низкое по сравнению с версией для Genesis качество анимации, некоторые эпизоды весьма забавны, например, Абу, висящий на скале, или Джин, томящийся в своей лампе.

В игре использованы мелодии некоторых песен из знаменитого мультфильма ("A Whole New World", "Friend Like Me"), однако остальные фоновые музыкальные эффекты, к сожалению, производят слабое впечатление. Пожалуй, неплохо было бы записать джину его голос, но увы, этого нет.

Управлять действиями Аладдина не сложнее, чем бросаться яблоками. Одна кнопка для бега, другая для прыжков, третья для бросков. После некоторой тренировки можно научиться вскакивать на голову противника – этот прием дает внушительный эффект.

Если оставить в стороне графику и увлекательный сюжет, следует признать, что эта игра вряд ли вызовет особый интерес у среднего любителя компьютерных игр. Едва ли потребуется больше одного дня для того, чтобы в совершенстве овладеть всеми приемами, особенно, если пользоваться специальным паролем. Словом, это игра для детей до 12 лет, и им наверняка понравится диснеевская графика. Так что, расстроив планы коварного Джафара, дайте поиграть детям – пусть попытают счастье.

Николай Абрамов











Подсказки

Если соберете на каждом этапе по 10 красных камней, концовка будет другой, но уже нельзя пользоваться паролем и продолжать сбор драгоценностей.

В сцене на базаре старайтесь бежать по головам людей, высматривая в окнах спасительные предметы, способные увеличить силу, например, красные камни и белые коврики.

Чтобы вывести из строя рассерженного купца, нужно выждать, пока он вытащит саблю, а затем вскочить ему на голову. Если и после этого он будет махать саблей, придется для верности оглушить его яблоком.

Чтобы сократить свой путь на втором уровне, Аладдину следует вскочить на летучую мышь после сцены с сундуком в первой пещере. Добравшись до площадки, нужно повернуть направо.

Чтобы собрать красные камни, придется расстаться с летучими мышами.

Пробегая через поле лавы с кратерами, Аладдин может прыгать, отталкиваясь от любой выступающей скалы, даже если с виду она кажется устрашающей.

Прямо перед выходом к уровню первого джина в облаках скрывается красный камень.

Чтобы отправиться в полет, схватите снизу вылетающие из лампы воздушные шары – на них, кроме того, можно вскочить и затем перепрыгнуть на другие предметы.

В начале эпизода с четвертой пирамидой советуем схватить красный коврик над головой. Чтобы пробраться в другие помещения, лучше всего вскочить на статую кобры.

В сцене с четвертой пирамидой помните, что нельзя ухватиться за карниз, с которого сыплется песок.

В начале финального эпизода во дворце за колонной кроется красный камень. Чтобы достать его, нужно оттолкнуться от противника и прыгнуть назад.

Прыгайте с площадок и перелетайте по воздуху на белом ковре – тогда наверняка удастся увеличить свою силу. Помните, что если вы погибнете после того, как заработаете дополнительную жизнь, вы вернетесь назад к тому моменту, когда вы заработали ее. Не теряйте шанса добыть красный камень, даже если он кажется недосягаемым.

На втором уровне в финальной сцене прямо над дверным проемом прячется красный камень. Чтобы достать драгоценность, выпустите попугая и оттолкнитесь от него в прыжке.

В финальной сцене во дворце можно уклоняться при помощи прыжков от сабель, которые бросают в вас стражники Джафара. Оттолкнувшись от летящей сабли, Аладдин имеет шанс раздобыть находящийся над дверью красный камень.

В финальной сцене третьего уровня следует подождать, пока огонь не выгорит дотла – под пламенем таятся драгоценные камни и пища.

Чтобы победить Джафара, постарайтесь увернуться от летящего скипетра с молниями, а затем оттолкнуться от него и вскочить Джафару на голову. Аналогичный прием следует применить, когда он начнет швырять летящие горшки.

Что ждет нашего героя Аладдина в дальнейшем? Кто знает... Надеемся, он еще вернется к нам.



Версия игры The Lion King для Sega (теперь появилась и для PC) позволит вам насладиться превосходной графикой и звуком.

Вам придется управлять молодым львенком по имени Симба и преодолеть десять уровней приключенческой игры, снабженной даже несколькими головоломками. Сюжетная линия такова: Симба был изгнан злым Дядюшкой Скаром, наша задача – позволить львенку вырасти и набраться сил с тем, чтобы вернуть себе законное наследство – Прайд Рок.

Каждый уровень напоминает ту или иную сцену из одноименного мультфильма, включая бег сквозь Кладбище слонов, изгнание Симбы из родного дома и финальный бой со Скаром. Качество анимации весьма высокое, кроме того, на каждом уровне герою предстоит преодолеть многочисленные препятствия – например, победить на совете зверей (уровень "Мне не терпится стать королем") и пройти через страшное Кладбище слонов.

Кроме поединка с Дядюшкой Скаром, Симбе предстоит борьба с гиенами, гепардами, крокодилами и прочими представителями фауны джунглей. В бою Симба издает рычание (в детском возрасте) и настоящий рев (будучи взрослым). Все движения – прыжки, удары и сальто – выполнены на высоком уровне, к тому же, ими нетрудно управлять при помощи трехкнопочного контроллера , хотя иногда и случаются небольшие накладки.

Симбе приходится следить за своим жизненным уровнем и уровнем рева. Коль скоро при помощи рева он может заставлять своих врагов трепетать от страха, это грозное оружие приходится использовать экономно (после каждого рева необходимо выждать некоторое время, пока голосовые связки вновь наберут силу). К счастью, дополнительную энергию нетрудно приобрести при помощи специальных пиктограмм, особенно, если в этом поможет верная львица.

Игра производит сильное впечатление – и дело не только в захватывающем сценарии и живописных красотах джунглей. Обра-









зы действующих персонажей, особенно Симбы, здорово нарисованы, и это не удивительно – изображения разработаны фирмой Disney, а уж им не занимать опыта в мультипликации. Взрослый Симба вообще выглядит просто как живой, особенно на высоких уровнях игры.

Всегда приятно, когда создатели программы используют мелодии из одноименного мультфильма, а в этой игре их предостаточно – когда звучит музыка таких песен как "Just Can't Wait to Be King" и "Circle of Life", вряд ли возникнет желание выключить звук. Набор звуковых эффектов дополняют имитации боя африканских там–тамов и даже голоса.

Несмотря на все вышеперечисленные достоинства, в игре The Lion King все же чего–то недостает. Стоит вам набить руку, успешно преодолев все трудности, как пропадает желание играть снова, так как все уже знакомо. Эта игра слишком сложна для начинающих и недостаточно заковыриста для того, чтобы вызвать восхищение более опытных игроков.

Евгений Луньков

Подсказки

1. На уровне The Pridelands есть двойной секрет. Запрыгните на каменный уступ, спуститесь вниз и возьмите жизнь. Затем прокатитесь вправо и вы найдете Continue.
2. Дикобраза можно убить, только если он лежит на спине. Для этого прокатитесь под ним и он перевернется.
3. Сохраняйтесь на точках возврата. Если вы далее погибнете, то начнете не с начала уровня а с этого места.
4. На уровне Can't Wait To Be King розовые обезьяны служат ключами для перехода на следующий уровень. Чтобы поворачивать их в ту или другую сторону, нужно зарычать.
5. Красные жуки прибавляют энергию, а синие – силу рычания.
6. Когда Симба находится в изгнании, наибольшую опасность представляют падающие скалы.
7. Если прикоснуться к маленькому синему жуку на уровне Прайдлэндс (Pridelands), он взорвется, так что следует сразу же отскочить как можно дальше назад.
8. Играя на уровне Возвращение Симбы (Simba's Return), следует выбрать самый правый вход в пещеру, иначе придется бесконечно долго блуждать в лабиринте.
9. Победить гиен можно лишь в тот момент, когда они начнут задыхаться и высунут языки.
10. Совершить двойной прыжок не так то просто. Тем не менее, если на пути встречается гиппопотам или гнездо, двойной прыжок необходим – лев должен вскочить на голову гиппопотаму, а затем сразу же прыгать дальше.
11. В верхнем левом углу экрана (уровень Прайдлэндс) на дереве сидит синий жучок, дающий дополнительные очки. Возьмите его – и тогда в конце уровня вас ожидает встреча с Тимоном и Памбой.
12. На уровне Бегство Диких животных (Wildbeest Stampede) льву нужно прыгать влево–вправо через весь экран. Иногда приходится совершать прыжок в самый последний момент – когда животные уже готовы растоптать вас.
13. Чтобы не дать водопаду унести вас (уровень Hakuna Matata), нужно прыгать с платформы на платформу, а затем пробираться вдоль правого среза воды.
14. Лучший способ преодолеть груду костей – перекатываться через них.



SEGA SNES

Mickey Mania



Микки Маус обрел свое второе рождение в качестве персонажа компьютерной игры. Если вам нравятся диснеевские мультики, игра Mickey Mania наверняка займет достойное место у вас дома.
В качестве фона для первого игрового эпизода программы использован черно–белый мультфильм "Пароходик Вилли", потому что в нем в 1928 году на экране впервые появился забавный мышенок Микки. Затем предстоит сыграть и в другие знаменитые мультики, в том числе "Сумасшедший доктор" и "Принц и нищий". В каждом мультике необходимо сохранить прежний образ Микки – только в этом случае можно добраться до финальной схватки с главным врагом мышонка – Верзилой Питом.
Любимый прием Микки – прямой удар, сбивающий противника с ног. Микки сражается с летучими мышами, устраивает взрывы в лаборатории и в конце каждого уровня встречается лицом к лицу с наиболее опасным противником, будь то полтергейст или же сумасшедший доктор.
На экране компьютера Микки Маус выглядит даже лучше, чем в оригинале. Остальные диснеевские персонажи, в том числе танцующие скелеты, просто срисованы со своих прототипов. Игра изобилует звуковыми эффектами, включая голос самого Микки, а музыка весьма удачно соответствует сценарию,хотя в программе не использован ни один из знаменитых мотивов диснеевских мультиков.
Управление очень простое, важно лишь правильно рассчитать движения персонажа. В целом, среднему игроку не придется особенно мучиться даже на высоких уровнях.

Евгений Луньков

1–й уровень "Steamboat Willie"

Рядом с штурвальной рубкой, если прыгнуть на кота, то в потолке каюты образуется отверстие. Спустившись туда вы найдете несколько полезных вещей. Выход оттуда находится за ящиками, в левой части каюты.

Для того чтобы открылся мост, нужно повернуть колокольчики развешанные на окнах дома.

Чтобы взять жизнь,нужно запрыгнуть на подоконник второго этажа.Сделайте это, прыгая на спине у попугая.

Чтобы победить большого кота, нужно заманить его на середину моста. Затем, кидайте ему в спину камнями а после прыгайте ему на живот и идите дальше.



2 –й уровень "The Mad Doctor"

В лаборатории профессора, нужно составить вещество, слив три разноцветные жидкости в одну банку. Потом поставьте ее на конфорку и включите огонь, встав на кнопку в углу. Банка взорвется вместе с дверью и вы сможете идти дальше.





4–й уровень
"The Lonesome Ghosts"

Чтобы пройти комнату наполненную водой, нужно забираться на бочки и ехать на них, перепрыгивая привидений.



5–й уровень
"Mickey and the Beanstalk"

Для подъема наверх, нужно пододвинуть цветочный горшок под струю воды. Вырастет цветок, забравшись на который можно запрыгнуть наверх.
Вход в подвал закрыт деревянной крышкой. Пройдите немного вперед и вы найдете кнопку открывающую ее, идите назад и спускайтесь вниз.
Большого паука не нужно забрасывать камнями, лучше бегите скорее вперед, прыгайте на жука который повезет вас к концу уровня.



6–й уровень
"The prince and the Pauper"

Чтобы забраться на лестницу, нужно с помощью ящика запрыгнуть на люстру, раскачав ее прыгнуть на другую. А только с нее можно забраться на люстру.
В подземелье, с помощью насоса нужно надуть спасательный круг, затем подняться на поверхность воды и идти дальше.



3–й уровень
"Moose Hunters"

Следите за движениями Плуто. Если он делает стойку то значит поблизости лось. А если он просто остановился, то сверху падает ветка или камень.
Чтобы спастись от разъяренного лося, нужно собирать зеленые яблоки. Они дадут вам необходимую энергию и позволят бежать быстрее.

Выбор Уровня

Войдите в меню OPTIONS, выберите SOUND TEST и установите следующие значения:

MUSIC	CONTINUE
FX	APPEAR
SPEECH	THINK

Затем поставьте курсор на EXIT.
Нажмите и держите джойстик влево в течении 5–8 секунд.Если все сделано правильно то вы услышите звуковой сигнал.Начинайте NORMAL GAME и появится выбор уровня.

SNES

Donkey Kong country





Это, безусловно, самая значительная игра для Nintendo со времен Mario. Donkey Kong Country отличается от всех предыдущих игр революционной графикой, созданной на компьютерах Silicon Graphics. Правда, эта новизна уравновешивается весьма традиционным gameplay.
Подобно Super Mario World, вы можете входить в основные из 100 миров Donkey Kong Country через карту. Однако здесь есть много секретных уровней, головоломок и хитростей. Вы можете играть по очереди за Donkey и Diddy. Они умеют прыгать,



плавать, бегать, качаться на канате и кидать бочки. Только маленький Diddy прыгает выше и быстрее, но зато он более слаб и не может поражать некоторых врагов. Путешествуя на животных, вагонетках и бочках по стране Donkey Kong вы вдоволь налюбуетесь на живописные бэкграунды и визуальные эффекты. Чего только стоит мягкий свет в кристальной пещере или снежная буря!
Эта игра предвещает целую серию новых игр, создаваемых разными разработчиками для 64–битной приставки Ultra на основе трехмерных технологий. Ждите новинок!
Николай Абрамов



Подсказки:
1. На уровне Kongo Jungle в ущелье с пороховыми бочками хватайте первую бочку, которую увидите после бочки continue. Кидайте ее вниз, чтобы открыть дверь в тайник. Во время бури идите на





верхушку второго дерева и сразу падайте вниз, как только пройдете букву "O". Вы попадете в бочку, которая катапультирует вас на секретный уровень.
2. В конце уровня Monkey Mines вы найдете шину. Толкните шиной движущуюся платформу и потом воспользуйтесь шиной, чтобы достать призовую бочку вверху экрана. Чтобы победить грифа, прыгните на шину в центре экрана в тот момент,



когда он высовывается за пределы экрана. Вы сможете летать высоко в воздухе и, опускаясь, бить грифа по голове. Остерегайтесь орехов, которыми он плюется.
3. Когда вы достигнете "L"–образного выступа на уровне Vine Valley соскочите влево, чтобы поднять бочку с земли. Подбросьте бочку вправо, чтобы открыть секретный проход. Когда вы достигнете стрелки, составленной из бананов (после точки continue), прыгайте прямо вниз.
4. На уровне Gorilla Glacier очень трудно управлять Diddy и Donkey на скользком льду, а плохая видимость маскирует скрытые уровни. Схватите бочку, находящуюся между двумя осами (это около каната, но после буквы"K"), и спуститесь с ней по веревке на дно. Чтобы открыть секретную дверь, бросьте бочку в левую стену.
5. На уровне Kremkroc Industries, Inc. нужно уничтожить второго Manky Kong после точки continue. Нужно взять бочку и бросить ее на нефтяную бочку (oil).
6. На уровне Chimp Caverns после бочки continue смело прыгайте на веревку и раскачивайтесь над пропастью до конца вправо, потом резко прыгайте вниз и обнаружите секретную комнату.
7. На уровне Gang Plank Galleon следует упасть в первую встречную яму. В конце уровня вам придется сражаться с командиром K. Rool–ом и узнать его четыре различные атаки. Во–первых, он бросается своей короной. В этот момент можно прыгнуть ему на голову и нанести удар. Во время остальных его атак вы должны обороняться. Избегайте пушечных ядер, которые падают с неба. Последние движения K. Rool–a – это серия коротких прыжков. Также быстро, как он прыгает, пробегите под ним – и он не сможет вас уничтожить.









ДЕВОЧКИ
В СТРАНЕ МАЛЬЧИКОВ

В Австралии с 1991 года существует развеселая компания кибер-девочек, которые сочиняют компьютерные игры и устраивают провокации в сети LambdaMOO. Созданный ими "Кибер-манифест 21-ого века" обошел по сетям весь мир. Эти новые храбрые девочки, безусловно, очень агрессивны, но затронутая ими проблема игр, написанных девочками и для девочек, как раз попадает в тему нашего номера, и мы решили поместить эту статью, присланную нам Франческой да Римини. *(Ред.)*

Мир видеоигр – от сверхреального рубилова и мочилова в Mortal Kombat и Final Fight (без синяка не останется никто!) до сомнительных древностей в Leisure Suit Larry и мягкотелых фантазий Mac-Playmate – всегда создавался мальчиками для мальчиков же. Когда индустрия игр отвечает на критику по поводу подобного сексизма, лучшее, что они могут сделать – это нечто вроде кибер-Барби. Да, это всего-навсего игры, но интересно понаблюдать, как в мире развивающихся электронных технологий игрушки для маленьких мальчиков стали игрушками для "взрослых мальчиков", и маскулинная мистика продолжает преграждать женщинам путь в мир тестостерона.

Поскольку это мужской мир, неудивительно, что многие из новых разработок (видеоиг-

ры, фото-CD и системы VR) зачарованы женским телом, образ которого исходит из определенного рода мужских журнальчиков. Но художницы-феминистки уже начали заново осваивать эту территорию, показывая избыток женского тела. Один из способов, каким эти Храбрые Новые Девочки бросают вызов техно-мужской корпоративной зоне – это их компьютерные образы, включая те, которыми населена их видеоигра All New Gen.

Группа VNS Matrix состоит из четырех художниц – Вирджинии Барратт, Джулианны Пирс, Джозефины Старрс и Франчески да Римини. Все они, знакомясь с основами технологии, чувствовали себя неуютно в окружении маскулинных кодов. Разделяя интерес к феминизму, письменному творчеству и порнографии (которую они создают и используют), они собрались вместе для того, чтобы разоблачить эти коды и доказать женщинам, что технология может быть сексуальной.

В ответ на Gameboy фирмы Nintendo, игра All New Gen представляет альтернативу стрелялкам и симуляторам, доминирующим в аркадных автоматах. Хотя эту игру неплохо было бы выпустить на рынок, но для этого необходимо получить поддержку игроков индустрии, а Барратт сомневается в коммерческом успехе игры на рынке, сформированном ограниченными работниками Sega и Nintendo.

All New Gen – в одно и то же время и видеоигра, и критический выпад в сторону пола, технологии и мощи. Группа представляет себе эту игру так: главная героиня, All New Gen, настоящая постмодернистская девушка, выполняет миссию – она должна свергнуть плохого парня, Big Daddy Mainframe, и посеять семена нового мирового беспорядка. Будучи бесформенным, вездесущим интеллектом, All New Gen имеет множество обличий и может представать в самых разных формах. В миссии ее сопровождают продажные подружки DNA – Patina de Panties, Dentata и Princess of Slime, отступницы давящего режима Супер-героя.

Хотя VNS Matrix пытались опровергнуть тупое противостояние, через которое прошли новые технологии, они на самом деле просто перевернули его – сделали девочек "хорошими", а мальчиков "плохими". Следуя словам Барратт, это было сделано сознательно, и персонажи пародируют их самих: "Глядя на наших персонажей, любой почувствует влияние фантастики и мультфильмов. Многие из них выглядят словно вырезки. Мы не хотели, чтобы нас воспринимали очень уж серьезно, и не хотели воспринимать серьезно самих себя – нам кажется, что именно так поступают "большие мальчики"."

Непочтительная пародия ясно видна в персонаже по имени Circuit Boy. Это главный враг All New Gen. Удивительно, но Барратт обнаружила, что многие женщины чувствуют себя оскорбленными, глядя на него. "Мы сделали вот что: перевернули образ стереотипного "жен-бога" (женское тело, часто без головы, просто хромовая грудь, торс и бедра, созданные на компьютере), то есть взяли парня из гей-журнала и "хромировали" его." В результате получился торс, который напоминает гречесого героя в техно-обработке. Circuit Boy – калиф и опасный помощник Big Daddy, он вечно болтается вокруг. Его Орудие можно откручивать и использовать как различного рода приспособления, например, как беспроводной телефон. Внутри находится Digi-cryst, неоценимый компонент Big Daddy Mainframe, пробел в его системе защиты. Так что если All New Gen заполучит Орудие, она сможет выбить Big Daddy из колеи, и не надо читать Лакана, чтобы усмотреть в этом иронию.

По сценарию игры одна из девчонок DNA в битве с Circuit Boy захватывает его Орудие, через которое он превращается в расплавленную версию самого себя подобно нехорошему Терминатору в Т2. По объяснению Барратт, у этото образа много смысловых уровней. Вот один из них: "Возможно, мы просто прикалываемся."

На самом деле VNS Matrix действительно хотят сказать: компьютерный мир – это просто прикол. Им могут пользоваться все. "Большие мальчики хотят, раздуть толки об этом, являясь персонажами лощеной, псевдо-научной коммерческой сцены. Все они пользуются наукообразным языком, который отпугивает женщин, хотя на самом деле компьютерами может пользоваться любой. Это машины не только для экспертов. Мы пытаемся сказать женщинам: не давайте себя одурачить. Эти инструменты доступны вам. Берите их, загружайте систему, пользуйтесь, вот они. "

Pippa Leary



CARRERA 4 TECH SUPPORT

ИНТЕРАКТИВНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ

mission #004

INTE

x 5027
y 0490
z 8200

15%
explozion reported

В одном непритязательном боевике под названием "Speed" есть интересная сцена. Террорист, наблюдающий сразу по нескольким программам за суетой вокруг мчащегося заминированного им автобуса и одновременно разговаривающий по телефону с полицейским в этом автобусе, увидев, что, вопреки его запрету, одну из пассажирок пытаются эвакуировать, нажимает на кнопку и взрывает мину под ступеньками. Последствия он видит на нескольких экранах и с разных точек зрения, слышит вопли в телефонной трубке и заявляет: "Класс! Вот оно – интерактивное телевидение!"

И правда, все компоненты интерактивного телевидения здесь налицо. Все остальные известные попытки приблизиться к этому таинственному зверю выглядят немного более бледно. А приближаются к нему одновременно с разных сторон. С одной стороны, CNN и Intel предлагают средство для избирательного просмотра новостей CNN в локальной сети – удовольствие недешевое, но зато это настоящее деловое приложение. С другой стороны, все больше появляется услуг видео-по-вызову (video-on-demand). Но пока нет настоящего стандарта на видео-

STANDBY/PAUSE:



сервер, и речь идет скорее о дорогостоящих экспериментальных образцах, которые еще надо проверить в условиях реальной жизни. Первая из систем, сделанная Silicon Graphics опробуется сейчас в Орландо, штат Флорида. Видео хранится на жестких дисках, а устройство, которое должны устанавливать у себя пользователи по оценкам экспертов слишком интеллектуальное и слишком дорогое. Есть своя программная разработка у фирмы Oracle – Media Server, в Англии она уже работает на крайне дорогой многопроцессорной системе и обслуживает... 60 пользователей. Более реалистичной выглядит разработка Hewlett-Packard, где принимает заказы и считает денежки обычный компьютер, а потоком видеоинформации управляет специальное железо. В середине года эту систему начнут опробовать в Атланте. А Tiger (совместный проект Microsoft, Deutshe Bundespost Telekom и еще нескольких немаленьких компаний по созданию глобального интерактивного телевидения) честно предупредил, что он всех съест, но не раньше чем через пять лет. И в это можно поверить. Tiger, первая версия которого обещана во второй половине 1995 года (ну прибавьте сами сколько считаете нужным, исходя из опыта прежних "скромных" обещаний Microsoft) будет программным продуктом для манипулирования и передачи видео, но в отличие, скажем, от разработки Oracle не будет требовать какого-то многопроцессорного монстра, а ограничится сетью не слишком дорогих PC. Toshiba тоже предложила свой прототип video-on-demand, где видео хранится не на дисках а в памяти.

Третья колонна наступает на интерактивное телевидение со стороны глобальной информационной сети. DEC выпустила маршрутизатор для подключения к Internet через сети кабельного телевидения на скорости 10Mbps! Всякий, кто серфил по сети с помощью обычного модема, согласится, что может даже одного восклицательного знака маловато. Виртуальный рок-концерт или виртуальный бар – пожалуйста – Internet предлагает много видов интерактивных развлечений, только бы был канал со скоростью, достаточной для передачи полноценной мультимедийной информации. Еще одно приближение – компьютерные игры класса "интерактивное кино". Их можно любить или не любить, можно ругать за недостаточную вариативность сюжетов, за то, что часто сюжетная альтернатива сводится к тому, убьют тебя или нет в той ветви сюжета, в которую ты забрел. Но одно несомненно: они уже есть, они развиваются, в них снимаются хорошие актеры, и у этих игр большое будущее.

И наконец, уже довольно много телепрограмм, предполагающих участие зрителей, звонящих по телефону. Это прежде всего игровые шоу. Ну да, конечно, не слишком интеллектуальные, как правило смесь рулетки и викторины, приготовленная по рецепту "пол-рябчика, пол-лошади". Экстраполируя эти образцы на будущие шоу интерактивного телевидения, скептики замечают, что это будет нечто похожее, но еще тупее, так чтобы можно было обойтись устройством управления не более сложным, чем переключатель каналов. Возможно так оно и будет – вначале. Так же как справедливы сетования по поводу того, что ни у кого просто не хватит времени на video-on-demand и другие возможности интерактивного телевидения, которое обрушит на человека лавину легкодоступной информации. На это можно только возразить, что ценность представляет именно эта дополнительная свобода выбора, ведь даже просто возможность переключать каналы, эта элементарная форма интерактивности любого телевидения, составляет едва ли не самую приятную его особенность. И кажется очевидным, что шестьсот каналов лучше, чем шесть, а двести тысяч пленок на выбор лучше, чем пылящаяся в углу груда из двухсот кассет.

Я с самого начала обещал себе, что не буду говорить, что-де никакого интерактивного телевидения пока что нет. И как могу сдерживаю это обещание. Есть "интерактивное телевидение", есть название, к которому осталось подобрать подходящий объект. То, что пока нет дружного большинства, понимающего под этим термином что-то одно, не более чем частность, –временное явление. Из взаимного сближения телекоммуникаций, кабельного телевидения, интерактивных игр и интерактивных телепрограмм и еще бог знает чего непременно вылупится какой-нибудь гадкий утенок. А имя у него уже есть.

Сергей Гурко

Битвы

Вы приобрели компакт-диск, запустили программу установки (SETUP, INSTALL и т.п.) или просто скопировали файлы на жесткий диск... И вот наступил самый ответственный момент – попытка запустить игру. Не тут-то было – вместо заставки и привлекательной музыки на черном экране всплывает зловещая надпись, сообщающая, что у вас что-то не так, и за это каким-то образом ответственно слово "memory". Прежде чем покрываться холодным потом от ужаса, что вам подсунули китайскую подделку, и менять диск, можно попробовать разобраться, все ли в порядке у вас "дома", и как именно сконфигурирован ваш компьютер. Наверно, вы знаете, каков объем оперативной памяти (ОЗУ, RAM) в вашем компьютере? Как правило, бывает установлено 1, 4, 8, 16, 32 Мбайт, иногда, однако, встречаются и другие значения. Многие современные игры требуют, чтобы в машине было как минимум 4 Мбайт RAM, но не спешите расстраиваться, если в вашем компьютере памяти меньше. Дело в том, что не вся память компьютера "равнозначна". Ее можно разделить на три части – первые 640 Кбайт, область от 640 Кбайт до 1 Мбайт, от 1 Мбайт и выше. Большинство игрушек очень болезненно реагируют на недостаток свободного места именно в первых 640 Кбайт памяти. Получить информацию о памяти в вашем компьютере и степени ее занятости очень просто – нужно набрать в командной строке DOS:

MEM /C/P и нажать <Enter>.

Если в системе осталось меньше 500 Кбайт свободной базовой (conventional) памяти, а игрушка требует, к примеру, 560 Кбайт, вам придется кое-что изменить. Вообще говоря, всегда лучше иметь не менее 550 Кбайт свободной базовой памяти.

Управляют использованием памяти два файла – CONFIG.SYS и AUTOEXEC.BAT. Чтобы посмотреть или изменить их, воспользуйтесь любым текстовым редактором (например, EDIT из комплекта MS DOS или встроенным редактором в оболочке типа Norton Commander).

!!! Настоятельно рекомендуется перед внесением изменений в системные файлы создать директорию BACKUP и скопировать туда первоначальные файлы, а также создать загрузочную дискету. Для этого выполните следующие команды:

FORMAT A: /S
MD C:\BACKUP
COPY C:\AUTOEXEC.BAT C:\BACKUP
COPY C:\CONFIG.SYS C:\BACKUP

Теперь вы всегда сможете восстановить работоспособность вашего компьютера, если случайно уничтожите что-либо жизненно необходимое. Для этого нужно будет просто загрузиться с дискеты, после чего ввести команду

COPY C:\BACKUP*.* C:

и нажать клавиши <Ctrl>+<Alt>+<Del>

Теперь можно поэкспериментировать. Для того, чтобы игровые программы могли "видеть" что-нибудь еще, кроме первых 640 Кбайт, первая строчка в файле CONFIG.SYS должна быть следующей:

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

Затем нужно посоветовать компьютеру держать служебную информацию не в нижних 640 Кбайт, а в верхней памяти, освободив, таким образом, место для игрушки. Это делает команда

DOS=HIGH

Часто бывает необходима следующая строчка:

FILES=30

Если хотите узнать об этих строчках что-нибудь побольше, почитайте руководство MS-DOS.

Далее должны следовать драйверы дисковода CD-ROM и звуковой карты (обычно программы инсталляции этих устройств сами создают эти строчки). Все остальное для игр – лишнее!

Второй очень важный файл – AUTOEXEC.BAT. В нем могут (и, как правило, должны) быть следующие команды:

PATH C:\;C:\DOS;C:\GAMES ...(и т.д. до 128 символов)
PROMPT [ProИгры]pg
Драйвер мыши:
C:\DOS\MOUSE.COM
Могут быть настройки звуковой карты:
SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 P320 Q2 T4
C:\SB16\DIAGNOSE /5
и драйвер CD-ROM, к примеру:
C:\MEDVSN\VBEAI.COM

Все остальное для игр – лишнее! Можно, конечно, попробовать оставить программу кэширования (убыстрения доступа к диску) SMARTDRV.EXE, если все работает слишком хорошо. Загрузившись с новыми файлами AUTOEXEC.BAT и CONFIG.SYS, вы, скорее всего, обнаружите, что свободной памяти стало больше и можно играть. Если же нет – пойдем дальше (при этом имеется ввиду, что ваш компьютер – как минимум 386SX). Дело в том, что драйверы звуковой карты и дисковода CD-ROM загружены сейчас в нижнюю память, отбирая тем самым место, где могла бы развернуться игра. Чтобы переместить их в верхнюю память, нужно в файле CONFIG.SYS добавить после строки

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

еще одну:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE

а во всех остальных строчках, где встречается слово "DEVICE", заменить его на "DEVICEHIGH". Также нужно добавить команду

DOS=UMB

для того, чтобы DOS сумела добраться к драйверам этих устройств, расположенных в верхней памяти. В файле AUTOEXEC.BAT перед драйверами следует добавить LH (или LOADHIGH), например:

LH C:\DOS\MOUSE.COM

Если на вашей машине установлена MS DOS 6.x, самым правильным будет запустить программу MEMMAKER, которая автоматически проделает за вас всю работу по распределению памяти. Но, возможно, вы столкнетесь еще с одной проблемой. Независимо от того, сколько реально установлено памяти и какая она на самом деле, ее можно "видеть" по-разному. Поэтому нужно привести в соответствие то, как "смотрят" на нее игра и DOS. Память выше 1 Мбайт может быть расширенной (extended) или отображаемой (expanded). Какая она, определяет строка:

DEVICE=EMM386.EXE [параметры]

Если среди параметров указан RAM, то память будет expanded, если NOEMS – то extended (программа MEMMAKER.EXE при запуске непременно спросит, пользуется ли кто-нибудь expanded-памятью). Попытайтесь узнать, какая именно память нужна вашей игре – это можно выяснить в описании к ней или в появляющемся на экране сообщении об ошибке.

В качестве альтернативы, которая избавит вас от необходимости задумываться о различных типах памяти и вносить соответствующие изменения в файлы

конфигурации, можно посоветовать отлично зарекомендовавший себя пакет управления памятью QEMM фирмы Quarterdeck Office Systems (сейчас доступна его версия 7.52). От своего аналога EMM386 из поставки DOS пакет QEMM выгодно отличается гибкостью и универсальностью, к тому же при прочих равных условиях QEMM освободит заметно больше нижней памяти, чем EMM386 (до 634 Кбайт). Проблема с тем, какая именно память требуется конкретной программе, также решается просто – QEMM автоматически "представляет" память как extended или expanded в зависимости от того, какая из них нужна в данный момент. Все, что вам по-

С памятью

требуется для настройки компьютера – это запустить программу оптимизации QEMM в автоматическом режиме и подождать завершения ее работы (обычно после трех перезагрузок системы). Для этого наберите в коммандной строке

OPTIMIZE

и нажмите <Enter> два раза. Имейте ввиду, что если у вас при загрузке компьютера запускается программа-оболочка типа Volkov Commander или DOS Navigator, из нее при оптимизации нужно выходить, чтобы программа-диспетчер памяти могла продолжить работу.

Однако может так случиться, что вы установили QEMM, свободной памяти у вас – пруд пруди, запускаете игрушку (например, DOOM или SimCity 2000), и вдруг опять что-то не так, и опять не хватает памяти, но на этот раз какой-то другой (зачастую в сообщениях об ошибках встречаются буквы DPMI). В чем же дело? А дело, как правило, в том, что игра сама способна разобраться с реальной памятью, установленной у вас в компьютере, и помощь таких программ, как QEMM, EMM386 или 386MAX превращается в медвежью услугу. В этом случае для игры нужно загрузить компьютер в самой простой конфигурации, включающей только необходимые драйверы (мыши, CD-ROM, звуковой карты).

Если вышеперечисленные меры не помогли, значит, либо китайцы – негодяи, либо проблема – не в памяти. В том случае, если игрушка завелась, можно переписать AUTOEXEC.BAT и CONFIG.SYS на загрузочную дискету и вернуть ваши рабочие конфигурационные файлы из директории BACKUP на их прежнее место в корневую директорию. В дальнейшем, когда вы захотите поиграть, достаточно лишь загрузиться с дискеты.

Однако самым удобным вариантом (если у вас DOS версии не ниже 6.0) будет написать файлы AUTOEXEC.BAT и CONFIG.SYS таким образом, чтобы при загрузке была возможность выбора, чем именно вы будете заниматься на компьютере, т. е. создать так называемую мульти-конфигурацию (информацию об этом легко найти в книгах и описаниях). Я, например, держу у себя конфигурацию для работы, для игр без CD-ROM, для игр, требующих extended-, и требующих expanded-память, а некоторые мои знакомые ухитрились создать огромные конфигурационные файлы, выдающие при загрузке меню со всеми играми, записанными на их ПК, но это, видимо, уже излишество. Ну, а чтобы не нагнетать антикитайских настроений, старайтесь покупать игры в оригинальной, запечатанной упаковке. Как правило, их нетрудно отличить от подделок. Успехов!

Владимир Могилевский, Дмитрий Ерохин

MPEG

и немедленно!

Последняя мода наконец-то захватила и вас. Вы поняли, что без полноэкранного, интерактивного, плавного и цветного видео на PC или по телевизору, если речь идет о видеоиграх, мультимедийных программах и видео-CD фильмах, вам не прожить.

А это значит – MPEG. Единственный стандарт, с которым все это возможно, и сегодня же. Но, дойдя до ближайшего компьютерного магазина, вы увидите довольно ограниченный выбор hardware.

Скорее всего, на глаза вам попадется RealMagic фирмы Sigma Design, первая MPEG-карта, которая уже два года как в продаже, да еще парочка игр и мультимедийных CD-ROM, рассчитанных на MPEG. И это все? Но как же так? Где те горы MPEG hardware и software, о которых вы читали и слышали?

Не волнуйтесь. Все еще впереди. Вплоть до конца 1994 года Sigma была одной-единственной картой для PC. Да еще Philips предлагала Digital Video Cartridge для приставки CD-i. На этом разнообразие кончалось. Теперь же толпы изготовителей hardware бросились выпускать MPEG-платы для всевозможных платформ от 3DO до PC. Apple сообщает о разработке MPEG-поддержки для Маков 630-й серии, а гигант по производству звуковых карт фирма Creative Labs решил выпустить на рынок США MP400 Video Blaster с MPEG-декомпрессией (эта карта продается уже практически везде, кроме старых добрых США). Тем временем в мире PC карты MPEG либо подсоединяют к старым графическим картам, либо ставят заново, получая ускоренные Windows и, естественно, полноэкранное плавное видео.

Однако MPEG-декодеры все еще стоят недешево. И вот почему: стандарт MPEG еще далеко не повсеместно признан. Комитет OM-1 работает над стандартом MPEG, который был бы единым для всех, но его поддерживают не все карты и не всякий софт. Многие из теперешних продуктов Sigma, включая некоторые игры, написанные под карту Sigma RealMagic, не идут на платах OM-1. Сейчас для большинства таких игр разрабатываются новые OM-1 версии.

Как бы не настаивала фирма Intel на своем видеостандарте Indeo, основанном на процессоре Pentium, все новые продукты только помогают MPEG утвердиться на троне full-motion video.

Creative Labs VideoSpigot

Требования: 386DX-33 или выше, Windows 3.1 или выше, MS-DOS 5.0 или выше, 8Mb RAM, 80Mb HD, 16-bit ISA card

VideoSpigot зарекомендовал себя как самая легкая в установке плата. Руководство предоставляет ясные инструкции и диаграммы, которые нетрудно понять. Когда вы инсталлируете драйверы с прилагаемого диска, можно заставить программу просканировать конфигурацию вашей машины на предмет свободных interrupt-адресов и base memory.

К видеокарте прилагается следующий софт: MS Video for Windows V1.1, Digital Morph и Cinepak – кодирующий софт. Панелька Video for Windows даст вам больше информации об этих программах.

Если вы все установили правильно, то остается только соединить видеоисточник с картой и нажать на кнопку "Play", чтобы на вашем мониторе появилось чудесное зрелище – маленькое окошко, в котором играет всеми красками видеоизображение. С помощью софта можно менять размер окошка, уровень компрессии и разрешения.

Прилагающийся кодер Cinepak быстро набирает популярность и в качестве стандарта уступает по качеству только hardware MPEG, компрессируя файлы AVI до 20 к 1 практически без потери качества. Цветовое разрешение зависит только от имеющейся видеокарты, при стандартной поддержке Cinepak вплоть до 24bit.

Пакет Digital Morph идет под Windows. Идеален для создания видеоэффектов. Суть в том, что можно взять две разных картинки, выбрать точки, которые должны будут перетекать друг в друга, а потом машина превратит один кадр в другой в серии последовательных рамок. Немного попрактиковавшись, можно создавать вполне профессиональные трансформации. И все это – за сравнительно небольшую цену!

Creative Labs VideoBlaster SE

Требования: MPC Level 1 hardware (386SX 25MHz) или лучше.

Инсталлировать эту плату чуть труднее, чем две остальные, поскольку ее нужно подсоединять к имеющейся видеокарте VGA–коннектором.

Тогда как остальные карты используют din plug, чтобы подсоединиться к источнику S–VHS, у VideoBlaster есть для этого три композитных коннектора. Вы можете либо соединить их все одновременно, хотя можно будет использовать только один из них, можете и подсоединить один источник S–VHS с помощью двух композитных коннекторов.

Когда вы будете инсталлировать карту, она автоматически будет искать свободный IRQ и соответствующий адрес шины. У нас случилась небольшая проблема со свободным frame buffer, возможно, если вы пользуетесь shadowing, вам придется эту функцию отключить, чтобы немного высвободить место. Будучи установлен, VideoSpigot использует возможность отображать видео прямо на монитор, что дает превосходное качество.

Software включает в себя Video for Windows, утилиты для VideoBlaster SE и PhotoStyler SE – прекрасный набор для обработки оцифрованных фото. Утилиты VideoBlaster позволяют тонко настроить видеоизображение – цвет, резкость и выравнивание. PhotoStyler SE для Windows фирмы Aldus – это специальное издание популярного пакета редактирования изображений, с его помощью можно ретушировать, менять и улучшать пойманные картинки. Пакет очень неплох, и на этой странице, увы, не так много места, чтобы описать все его особенности. Цена на VideoBlaster сильно варьируется в зависимости от места покупки.

miroVIDEO DC1tv

Требования: 486 или выше, Windows 3.1 или выше, 8Mb RAM, 10Mb HD свободных, 16–bit ISA card.

Инсталляция немецкой платы miroVIDEO теоретически представляет собой процесс, аналогичный инсталляции VideoSpigot, но по каким–то таинственным причинам эта карта не заработала на нашей машине, хотя вина скорее всего лежит на плохой I/O card.

К счастью, на другом PC она работала нормально. Инсталляция требует ручной установки interrupt, DMA, ограничений на видеопамять и адрес I/O, что в эру "plug–and–play", то есть включил – и заработало, не совсем хорошо. Еще хуже вы почувствуете себя, вручную же редактируя config.sys и system.ini, когда программа инсталляции не сможет найти свободной области видеопамяти. По крайней мере с помощью файлов "Help" можно узнать, что именно добавлять, но раз уж оно знает, что нужно сделать, так почему не делает этого само?

Основное достоинство miroVIDEO – способность переноса данных обратно на видеокассету, то есть видеовыход. Software VideoStudio, поставляющийся вместе с картой – это iPhoto Plus, программа обработки изображения, сходная с PhotoStyler, но с меньшим количеством возможностей, а также программы Video Editor и Video Capture, ответственные за ловлю и редактирование видео. Панель Video for Windows содержит всю необходимую информацию об использовании этих программ.

При запуске Video Studio использует версию Video for Windows и этим очень схожа по действию с Creative Labs. Имеется и учебный Help file, который показывает, как использовать функции редактирования. Однако, ограничения, которые налагаются на формат и размерность изображения, по сравнению с продукцией Creative Labs, делают miroVIDEO менее гибкой в отношении capture.

Кристофер Линдквист

Виртуальная система ориентации
Virtual Orientation System (VOS)

Диапазон наклона:
вертикаль = +/– 70 градусов
горизонталь = 360 градусов
"Разрешение" наклона:
вертикаль = 0,077 градуса
горизонталь = 0,251 градуса
Три степени свободы:
"рысканье" по сторонам
перемена высоты (подъем)
наклон в сторону

виртуальный шлем VFX-1 компании Forte Technologies Inc.



Интерфейсная карта
VFX Interface Protocol (VIP) Card

Не нуждается в дополнительной видеокарте, обеспечивает совместимость с существующими программными приложениями, подключается с помощью стандартного VGA–коннектора 26–pin леночного кабеля, нуждается в 8–битном PC ISA слоте
Transfer rate: 100Kbit/sec

Встроенный микрофон

Дает возможность связи между игроками и реализует распознавание голосовых команд



3–D стереовизоры

Пара 0,7–дюймовых полноцветных жидкокристаллических мониторов с активной матрицей, разрешением 789 х 230 пикселов. Каждый глаз видит свою картинку – реальное стереоизображение. работают со всеми программами поддерживающими стандарт VGA

Размер картинки:
вертикаль = 10,6 мм
горизонталь = 14,3 мм

Поле зрения:
вертикаль = 32,5 градуса
горизонталь = 53 градуса
диагональ = 56,1 градуса

Высококачественные стерео наушники

совместимы с любыми PC саундкартами и обеспечивают реальный 3–D звук



Мад, Бад анд Дангероус

Весенняя ECTS в Лондоне в Олимпии с 26 по 28 марта

Организаторы Blenheim Exhibitions and Conferences Ltd перенесли в этом году шоу из Business Design Centre в Islingtone (где оно проходило 5 лет подряд) в Большой зал Олимпия в Лондоне, так как в этом году выставка невероятно разрослась и европейский рынок интерактивных развлечений бурно увеличивается. Используя метафору из компьютерных игр шоу перешло на "next level".

Самые большие события: официальное представление Sony Playstation, которая выйдет на европейский рынок в сентябре 1995 года; агрессивное наступление Atari Corporation с новой CD-ROM видеомашиной Jaguar, Goldstar представил новый дизайн для 3DO.

26 марта на ECTS состоялось присуждение наград в Kensington Roof Gardens. Это пока еще не Дигитальный Оскар, но наверное самые престижные награды в индустрии электронных развлечений. В этом году их получили:

– в номинации зрителей BBC Live&Kicking (энергичные, быстрые игры):

Fifa Soccer 95, Donkey Kong Country, Mortal Kombat II, Tie Fighter, Magic Carpet, Sensible World of Soccer, Cannon Fodder, The Lion King, Sonic&Knuckles, Micro Machines.

– в номинации разработчиков года:

Rare, Bullfrog, Id Software, Origin, Sensible Software.

– в номинации лучшей маркетинговой кампании:

Electronic Arts, Virgin Interactive Entertainment, Mortal Kombat II, Rise of the Robots, Donkey Kong Country.

– в номинации издателей software:

Nintendo, Virgin IE, Electronic Arts, Microprose.

– в номинации новаторов:

Virgin IE, Origin, Bullfrog, Rare, Interplay.

– в номинации лучшей энциклопедии и edutainment:

Creative Writer, Encarta, Broderbund's Living Book Series, Cinemania, Comptons Interactive Encyclopedia.

– в номинации видеоигры года:

Earthworm Jim, Donkey Kong Country, Fifa Soccer 95, Need for Speed, Mortal KombatII.

– в номинации компьютерной игры года:

Doom II, Wing Commander III, Little Big Adventure, Magic Carpet, Tie Fighter.

– в номинации hardware:

SNES, 3DO, MegaDrive, PlayStation, PC CD-ROM.

– в номинации наиболее оригинальных новых игр:

Magic Carpet, Commander Blood, Settlers, Theme Park, Donkey Kong Country, Burn Cycle, Klik'n'Play.

Чего только не было на выставке!!! Не было стендов у Sega и у Nintendo... Но зато Panasonic представил новую модель 3DO обтекаемой формы, более легкую и тонкую, чем Real FZ-1. Новая машина FZ-10 комплектуется софтом и усовершенствованным 6-кнопочным контроллером. Уже появились давно обещанные Super Street Fighter II Turbo и Starblade для 3DO, и вскоре выйдет Myst.

Goldstar продемонстрировал впервые на выставке свой 3DO плейер с 7-кнопочным контролпадом и новой серией CD-ROM drive. В центре внимания оказались его новые крупные дистрибьюторы SDL и CentreSoft и более низкие цены на приставки, чем у Panasonic.

VictorMaxx разработал второе поколение шлемов VR для персональных компьютеров. ZCL, эксклюзивный дистрибьютор этой фирмы предлагает розничную цену 599 фунтов и новые игры, поддерживающие шлем: Big Red Racing, VR Slingshot, Magic Carpet и System Shock.

Atari дерется за внимание потребителей против Sony и Sega Saturn. Мощная 64-битная машина Jaguar продается теперь за 159 фунтов, а CD-ROM drive стоит 149 фунтов. Кроме этого Atari уже разработала и обещает выпустить в июне модем для Jaguar, а к Рождеству – шлем VR. Появились и новые игры Rayman и Super Burn Out.

Microprose как и всегда представила кучу игр, достойных войти в топ: Star Trek: Next Generation, A Final Unity, Terror From the Deep, Top Gun и Across the Rhine a World War II.

Gametek показал продолжение Frontier:Elite под названием Frontier:1st Encounters, который выйдет для Amiga 1200, PC и CD-ROM. Также для PC выйдет Super Street Fighter II Turbo, вероятно в мае и совпадет с выходом фильма, в котором снялся Жан-Клод Ван Дамм. Среди новинок также пластилиновые герои Baldies и игра в гольф Fairways to Heaven.



Mindscape представил почти готовую полностью интерактивную игру beat'em up Warriors, количественно скакнувшую по сравнению с Mortal Combat II. Другие выпуски это Renegade, Total Distortion для Маков, Ticonderoga для PC CD-ROM.

Interplay, выпустивший в марте Descent, твердо уверен, что эта игра станет бестселлером года и собирается сделать продолжение.

Sierra On-Line собирается удивить нас всех, выпустив игру года на 7 CD-ROM (да, да, на семи!!!). Phantasmagoria планируется к выпуску в июле.

Philips Media устроила соревнование с призовой поездкой в Нью-йорк для победителей Chaos Control (новинка для CD-i). Другие новые titles для CD-i: Secret Mission, Thunder in Paradise, Flashback, Rise of the Robots и Discworld.

US Gold наконец-то разразилась продолжением The Jorneyman Project, который разрабатывала более 2 лет. Это путешествие во времени в 7 мирах под названием Buried in Time.

Virgin Interactive Entertainment побила все рекорды по отсрочке выпуска "11 часа", но наконец-то в мае вы его сможете купить.

Viacom New Media и CIC Video International выпустили звездный CD-ROM, который включает 80 минут интерактивного видео под названием Club Dead.

И много-много еще... Большой зал Олимпия все три дня был переполнен любопытными, профессиональными игроками, издателями и дистрибьюторами... Посмотрим через год кто же проиграл и кто выиграл. Do you want to continue?

Редакция благодарит за предоставленные материалы и фотографии Олега Медокса.

ТОП

Топ бестселлеров для ПК

1. Doom II
2. Myst
3. Wing Commander III
4. King's Quest 7
5. SimCity 2000
6. Microsoft Flight Simulator 5.0
7. TIE Fighter
8. X–Wing Collector's CD
9. The 7th Guest

по материалам Electronic Entertainment

Топ бестселлеров для ПК

1. Alone in the Dark III
2. U.S. Navy Fighters
3. Relentless (Little Big Adventure)
4. Magic Carpet
5. Dawn Patrol
6. Creature Shock
7. Jungle Book

составлен фирмой Uniware



Топ бестселлеров для Мака

1. Myst
2. SimSity 2000
3. Rebel Assault
4. Links Pro Macintosh
5. F/A–18 Hornet

от журнала Electronic Entertainment

ПОДПИСКА НА ИЗДАНИЯ

МИР ПК стоимость годовой подписки на 10 номеров, начиная с любого номера — $25.00

СЕТИ стоимость годовой подписки на 10 номеров, начиная с любого номера — $17.50

PROИГРЫ стоимость годовой подписки на 10 номеров, начиная с любого номера — $12.00

БРЕВИТЕР годовая подписка на 12 номеров, начиная с любого номера — бесплатно

ОТРЕЗНАЯ КАРТОЧКА

Р 2'95 ПОДПИСКА

МИР ПК	☐	с	95	№	☐
СЕТИ	☐	с	95	№	☐
PROИГРЫ	☐	с	95	№	☐
БРЕВИТЕР	☐	с	95	№	☐

Пожалуйста, заполните отрезную карточку, зачеркните квадраты, соответствующие изданиям, на которые Вы хотите подписаться,укажите год и номер издания, начиная с которого Вы хотите получать отмеченные издания, и вышлите карточку в адрес **А/О ICE Россия 129223 Москва, Проспект Мира, Всероссийский Выставочный Центр, ПОК** вместе с квитанцией почтового перевода на соответствующую сумму. Оплата подписки производится почтовым переводом в рублях по текущему курсу на день оплаты на **р/с № 2467916 в отделении Мосбизнесбанка при ВВЦ, МФО 201285**. Для иногородних подписчиков: **РКЦ ГУ ЦБ РФ 201791, кор. счет 474161400**

Пожалуйста, заполните печатными буквами:

Ф.И.О. (полностью)______________________

____

ФИРМА______________________

ДОЛЖНОСТЬ______________________

АДРЕС (страна, индекс, нас. пункт, область, улица, дом/корп./кв.)

____

____

____

____

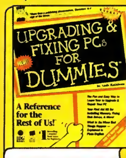
ТЕЛЕФОН (____)______________

ФАКС (____)______________

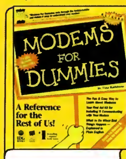
Являюсь подписчиком с 19____ года

Читайте 15 интересных изданий для компьютеров в 1995 году

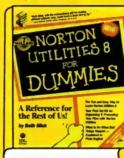
Энди Ратбон
"Модернизация ПК для "Чайников"



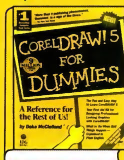
Тина Ратбон
"Модемы для "Чайников"



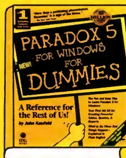
Бет Слик
"Norton Utilities 8 для "Чайников"



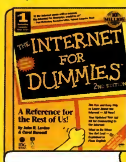
Дик МакКлелланд
"Corel Draw! 5 для "Чайников"



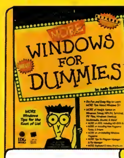
Джон Кофельд
"Paradox 5 for Windows для "Чайников"



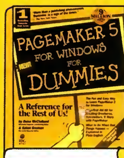
Джон Р. Левин,
Кэрол Бароуди
"INTERNET для "Чайников"



Энди Ратбон
"Еще Windows для "Чайников"



Дик МакКлелланд,
Гейлен Груман
"PageMaker 5 для "Чайников"



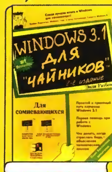
За информацией обращайтесь:
АО ICE
Россия, 129223, Москва, пр-т Мира, ВВЦ, ПОК,
тел.: (095) 216-53-90, 216-50-83, факс: (095) 216-83-56

пользователей персональных на русском языке!

Грег Харвей
"Excel 5.0 для
"Чайников"



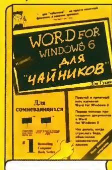
Энди Ратбон
"Windows 3.1 для
"Чайников"



Дэн Гукин,
Энди Ратбон
"ПК для
"Чайников"



Дэн Гукин
"Word for Windows
6 для "Чайников"



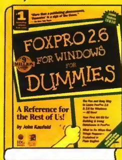
Брайан Ливингстон
"Секреты
Windows 3.1"



Джон М. Гудмэн
"Секреты
Жесткого Диска"



Джон Кофельд
"Fox Pro 2.6 для
"Чайников"



Издательство "Диалектика"
Россия, 121467, Москва-467, ф/я 9, тел/факс (095) 141-87-18
Украина, 252124, Киев-124, ф/я 506, тел/факс(044) 266-40-74, E-Mail: dial@dial.riev.ua
310093, Харьков-093, ул. Социалистическая, 2а, тел/факс (0572) 72-40-57